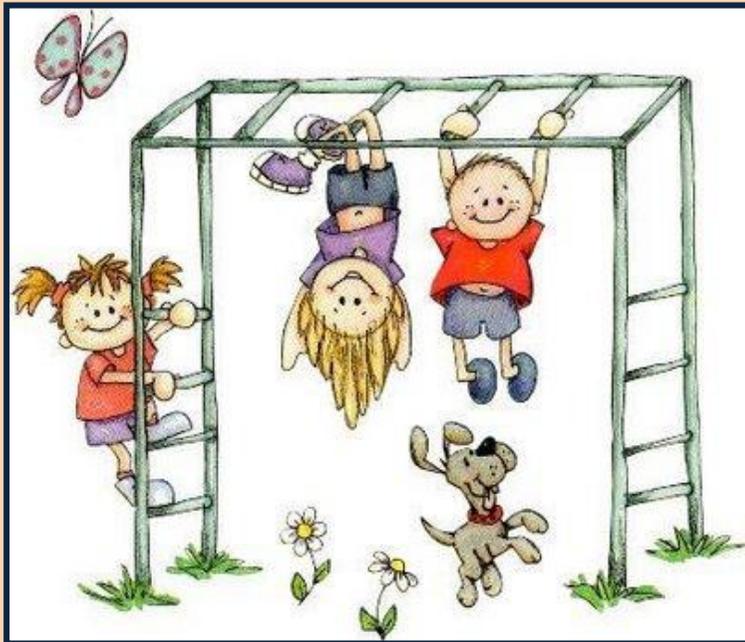
LABORATÓRIO DE ENSINO E PESQUISA EM TERAPAIA OCUPACIONAL, INFÂNCIA E ADOLESCÊNCIA

FMRP-USP-RP

PSICOMOTRICIDADE

CARTILHA DE ORIENTAÇÃO A GRADUANDOS DE TERAPIA OCUPACIONAL

Apresentação

A ideia de montar a presente cartilha nasceu da nossa prática aplicada a crianças de 5 e 6 anos de idade, alunos da Casa Santo Antônio, situada na cidade de Ribeirão Preto.

Esperamos que as informações aqui registradas possam auxiliar graduandos de Terapia Ocupacional sobre a prática com crianças e seu desenvolvimento psicomotor.

Ivete Carvalho

Ludmila Gonçalves Perruci

Nayara Cristina Ferreira

Orientadoras:

Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer

Profa. Dra. Maria Paula Panúncio Pinto

Ribeirão Preto - 2012

SUMÁRIO

11. AUTO-DESENHO COM GUACHE

12. ACHANDO O BRINQUEDO

13. APRENDENDO COM O SOM

14. TRABALHANDO ESQUEMA CORPORAL

15. BONECO DESMONTÁVEL

16. QUEBRA-CABEÇA

17. CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ

18. JOGOS COM BOLINHAS TIPO PING-PONG

19. COBRA-CEGA

20. TRAJETO COM OBSTÁCULOS

21. ESCRAVO DE JÓ

22. ESTÁTUA

23. TATEANDO NO ESCURO

24. MUNDO DAS FORMAS E CORES

25. CORRIDA DO SACO COM OBSTÁCULO

26. CAÇA AO BRINQUEDO

27. O CORPO

28. MAMÃE DA RUA

29. PULAR CORDA

30. SIGA O MESTRE

31. ESCRAVOS DE JÓ E MEMORIZANDO

32. LANÇAMENTO

33. DESLOCAMENTO ENTRE OBSTÁCULOS

34. INVENTANDO HISTÓRIAS

35. DANÇA DA CADEIRA

36. LANÇAR A BOLA AO ALTO, BATER PALMAS E PEGÁ-LA NOVAMENTE

37. EXERCÍCIOS DOS PÉS E DESLOCAMENTOS (NO CHÃO E DEPOIS NO BANCO SUECO)

38. BRINCAR DE "FAZ-DE-CONTA"

39. EXERCÍCIO DE ESQUEMA CORPORAL

40. MÚSICAS NA RODA

41. SOM E SÍMBOLOS

42. CONSTRUÇÃO DE UM CALENDÁRIO E DATAS

43. SEQUENCIAMENTO DE HISTORIAS

44. VAMOS PLANTAR UM FEIJÃOZIHO?

45.RESPONDER ONDE ESTÁ O CÉU, O TETO, O CHÃO, A LÂMPADA, COM PALAVRAS COMO: EM CIMA, ATRÁS, ETC.

46. PEGA-PEGA

47. QUEIMADA

PSICOMOTRICIDADE

O QUE É?

É o campo transdisciplinar que estuda as relações entre a atividade psíquica e a atividade motora. Atividade psíquica é o conjunto que integra as sensações, as emoções, os afetos, os medos, as representações, as simbolizações e as ideias.

A atividade motora integra a comunicação entre os cinco subsistemas motores neurológicos principais: piramidal, extrapiramidal, cerebelar, reticular e medular. Assim, a atividade motora não é mais do que a materialização da atividade psíquica e vice-versa (Fonseca, 2008):

> "*Ela se constitui por um conjunto de conhecimentos psicológicos, biológicos, fisiológicos e neurológicos que permitem, utilizando o corpo como mediador, abordar o ato motor humano com o intento de favorece a integração deste sujeito consigo e com o mundo dos objetos e outros sujeitos*".

COMO OCORRE?

O desenvolvimento psicomotor está diretamente associado ao processo maturacional existente desde a concepção, onde o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas.

O seu funcionamento integra três sistemas: **estimulação**, onde as informações do ambiente interno e externo são coletadas pelos órgãos sensoriais e passadas para outro sistema, denominado sistema de **integração**. Neste, ocorre o armazenamento e processamento dessas informações que serão a base para ativar a percepção, memória, planejamento e consciência. A externalização através da ação motora do que foi processado é função do **sistema de resposta.**

O desenvolvimento neuromotor segue um padrão ordenado na direção céfalo-caudal, em sentido proximal-distal, do geral para o específico e com intervalos que vão do 0 aos 7 anos, dos 8 aos 12 anos e dos 13 aos 14 anos (Thompson, 2000).

QUAIS SÃO OS ELEMENTOS PSICOMOTORES?

Segundo modelo proposto por Lúria (Fonseca, 1995), existem sete fatores que trabalham em conjunto, de forma integrada, e que contribuem para a organização psicomotora global. A organização destes sete fatores acontece de forma vertical e obedece a seguinte hierarquia:

TONICIDADE ocorre através de aquisições neuromusculares, conforto tátil e integração de padrões motores antigravídicos, muito presente do nascimento aos 12 meses de idade. Classifica-se em tônus de postura, de repouso e de sustentação.

EQUILÍBRIO se manifesta na aquisição da postura bípede, segurança gravitacional e desenvolvimento de padrões locomotores, entre 12 meses a 2 anos de idade.

LATERALIDADE se dá através da integração sensorial, investimento emocional, desenvolvimento das percepções difusas e dos sistemas aferentes e eferentes, dos 2 aos 3 anos de idade.

ESQUEMA E IMAGEM CORPORAL se desenvolvem através da noção do Eu, da conscientização corporal, percepção corporal, condutas de imitação, o que é esperado por volta dos 3 e 4 anos de idade.

Desenvolver o esquema corporal é conscientizar-se do próprio corpo, das partes que o compõem, das suas possibilidades de movimentos, posturas e atitudes (Nicola, 2004). O esquema corporal é considerado como elemento básico e indispensável para a formação da personalidade de qualquer criança.

Imagem corporal é o modo como o corpo se apresenta ao indivíduo, é a figuração do corpo humano formada mentalmente. Refere-se também a uma imagem tridimensional do corpo humano, já que envolvem representações mentais que são armazenadas como impressões pelo córtex sensorial (Nicola, 2004).

ESTRUTURAÇÃO ESPAÇO TEMPORAL se manifesta por meio do desenvolvimento da atenção seletiva, do processamento de informações, coordenação espaço-corpo, proficiência da linguagem, o que é esperado entre 4 e 5 anos de idade.

A estruturação espaço-temporal está fundamentada nas bases do esquema corporal sem o qual a criança, não se reconhecendo em si mesma, só muito dificilmente poderia apreender o espaço que está inserido. Para que este processo ocorra de maneira equilibrada, torna-se necessário que a criança adquira o domínio corporal, o reconhecimento corporal e a passagem para a ação (Ferreira, 2002).

PERCEPÇÃO integra *praxia global* que ocorre através da coordenação óculo-manual e óculo-pedal, planificação motora, integração rítmica, o que é esperado entre 5 e 6 anos e, *a praxia fina* que se dá através da concentração, organização, especialização hemisférica, presentes dos 6 aos 7 anos.

ATIVIDADES REALIZADAS COM AS CRIANÇAS

Relacionamos abaixo as atividades que foram realizadas junto às crianças de 5 e 6 anos de idade, destacando os aspectos psicomotores trabalhados, os materiais utilizados e tempo de duração.

1. *AMARELINHA*

É uma brincadeira que consiste em pular sobre um traçado riscado no chão que, por sua vez, pode apresentar inúmeras variações. Do ponto de partida, a criança deve jogar uma pedrinha dentro dos limites da casa de número 1. Em seguida, ignorando-a, ela terá que pular com um pé só nas casas isoladas e com os dois nas duplas, até chegar ao céu, onde pisará com os dois pés, antes de retornar da forma semelhante até as casas 2-3. Nesse momento ela terá que apanhar a pedrinha sem perder o equilíbrio. Caso a criança coloque a mão no chão ou pise fora dos limites das casas, ela passa a vez para o colega. Ao retornar para o jogo, ela recomeça a atividade a partir da casa donde cometeu o erro.

-Estratégia

Levar as crianças para um espaço aberto e orientá-las para fazer uma roda e assim explicar como se procede à realização da atividade.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Equilíbrio*
- *Esquema Corporal*
- *Coordenação Motora Fina*

-Material: giz para riscar o diagrama e uma pedrinha.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço aberto, mas pode ser brincado em ambientes fechados e substituir o desenho da amarelinha no chão por um tapete com o desenho da amarelinha.

-Tempo de Duração: dependerá do número de crianças

-Participação: Atividade preferencialmente coletiva.

2. LINHA RETA

Esta atividade consiste em um desenho de uma reta feita no solo com materiais variados, do qual se devem realizar ações sobre esta linha como andar sobre ela colocando um pé na frente do outro, pular com um dos pés e assim por diante até chegar no ponto final desta linha.

-Estratégia

Acompanhar as crianças até um espaço aberto e amplo, pedir as criança para que façam essa linha no solo e orientá-las quanto às regras e como será realizada a atividade.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Global*: a criança deve andar sobre a linha indo e voltando, andar de costas sobre a linha, andar num pé só e ao final alternando as pernas.
- *Equilíbrio*: a criança deve manter o tronco na posição de conforto e equilíbrio quando solicitado andar sobre a linha de costas e andar sobre um pé só.
- *Esquema Corporal*: a criança deve identificar qual membro do corpo é solicitado para realizar a ação requerida, como também identificar as partes do corpo que estão posicionadas na linha reta.

-Material: giz, fita crepe, lixa, etc.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto e amplo permitindo maior expressão das ações e acomodação das crianças.

-Tempo de Duração: dependerá da quantidade de crianças e das ações requeridas para cada criança, geralmente são utilizados 20 minutos.

-Participação: pode ser realizada individualmente, com o terapeuta ou em grupo.

3. ENCONTRE A BOLINHA

Consiste em uma caixa repleta de jornal do qual impede a visualização do objeto a ser encontrada, no caso uma bolinha pequena e que, as crianças deverão encontra-la através do tato.

-Estratégia

Acompanhar as crianças até um espaço aberto e amplo e mostrar-lhe a caixa e o conteúdo nela posto e em seguida a bolinha que deverão encontrar. Orientá-las quanto às regras e como será realizada a atividade.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Fina*: a criança deverá enfiar o braço até o fundo da caixa e percorrer por toda ela até tatear, identificar e pegar o objeto requerido.
- *Coordenação Motora Global:* a criança deve agachar-se até a caixa, colocar o membro superior no interior da caixa e tatear a bolinha.
- *Esquema Corporal*: a criança deve usar o membro superior para identificar e pegar a bolinha. Posicionar o corpo de acordo com o que é pedido na atividade, portanto agachar-se.
- *Equilíbrio*: posicionar e manter a o tronco ereto, ter força muscular nos membros inferiores o suficiente para manter-lhes agachados.
- *Lateralidade:* a criança deverá pegar a bolinha de acordo com o membro superior que costuma utilizar na maioria das atividades que ela realiza.

-Material: caixas de papelão, bolinhas de jornal, giz, tesoura, bolinha.

-Tempo de Duração: 15 minutos, dependendo da quantidade de crianças.

-Participação: individualmente com o terapeuta ou em grupo.

4. *ENCAIXE DE TUBOS*

Esta atividade corresponde a uma caixa com recortes em formatos circulares no qual será encaixado cilindros de papelão.

-Estratégia

Acompanhar as crianças até um espaço aberto e amplo, orientá-las quanto às regras e como será realizada a atividade e mostrar-lhes os materiais que compõem mesma.

- Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Fina*: a criança deverá encaixar os cilindros nos espaços recortados correspondentes ao tamanho cada.

-Material: caixas de papelão, esferas de papelão, tesoura.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente ambiente aberto, mas pode ser realizada em uma sala, depende da estratégia e de como será realizado a atividade.

-Tempo de Duração: 15 minutos, dependendo da quantidade de crianças.

-Participação: individualmente com o terapeuta ou em grupo.

5. *EMPILHAR COPOS E CAIXAS*

A atividade consiste em dispor um número grande de copos plásticos e de caixas de variados tamanhos no qual as crianças deverão empilha-los até não sobrar nenhum elemento fora do empilhamento.

-Estratégia

Acompanhar as crianças até um espaço aberto e amplo e orientá-las quanto às regras e como será realizada a atividade, exemplificando uma vez como se deve dispor os objetos de empilhamento.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Fina*: a criança deverá empilhar as caixas e copos, utilizando os braços e mãos de forma a não deixar cair ou sobrar nenhum objeto.
- *Coordenação Motora Global*: a criança deve agachar-se até os objetos, posicionar o tronco em uma postura confortável que permita abaixar e levantar para colocar as caixas e copos empilhados.
- *Esquema Corporal*: a criança deve usar o membro superior para empilhar, perceber o corpo e seu posicionamento para melhor auxiliá-lo na ação requerida da atividade, ou seja, agachar, levantar.

-Material: caixas de papelão de vários tamanhos, copos descartáveis também de vários tamanhos.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente ambiente aberto, mas pode ser realizada em uma sala, depende da estratégia e de como será realizado a atividade.

-Tempo de Duração: 07 a10 minutos para cada criança.

-Participação: individualmente com o terapeuta ou em grupo.

6. PICO-PICO-LÉ

É uma brincadeira realizada em roda na qual os participantes dão-se as mãos, mas, devem estar dispostas da seguinte forma: a palma da mão voltada para cima, a mão direita de cada participante deve estar em cima da mão esquerda do colega da direita e, a mão esquerda do participante deve estar embaixo da mão direita do colega da esquerda. Assim ao começar a cantiga os participantes devem bater na mão do colega, sempre seguindo no sentido horário. Ao término da cantiga o participante que finalizou a frase deve responder a pergunta feita na cantiga e assim falar cada palavra separadamente por silabas sendo que, a última será a batida final da mão do colega. Este deve retirar a mão rapidamente e se for tocada o participante sai da roda. Ganha o participante que ficar até o final.

-Estratégia

Levar as crianças para um espaço aberto, orientá-las para fazer uma roda e assim explicar como se procede a realização da atividade.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação Motora Global*: a criança deve permanecer disposta numa roda, dar as mãos e tocas as mãos do colega quando requerido. Cada criança deverá movimentar o braço do lado para o outro do corpo.
- *Esquema Corporal*: a criança deve reconhecer o membro que é necessário para realizar a atividade, deverá realizar as ações desejadas, deverá permanecer em pé, e saber se posicionar aos movimentos de tronco, membros superiores, cabeça e pescoço que são esperados.
- *Equilíbrio:* a criança deve permanecer em pé na roda e realizar as ações, posicionando o tronco e os membros de forma simétrica e confortável.

-Material Necessário: nenhum.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente ambiente aberto, podendo ser realizada em uma sala, por não exigir grande espaço.

-Tempo de Duração: 10 a 15 minutos.

-Participação: individualmente com o terapeuta ou em grupo.

7. SIGA O MESTRE

Esta brincadeira caracteriza-se por um participante que assume o papel de mestre e que dita alguns comandos dos quais os outros terão que segui-los. Cada participante deve ter a chance de ser o mestre. As ações requeridas pelo mestre são diversificadas e pode exigir tanto aspectos motores, cognitivos ou mesmo combinados.

-Estratégia

Levar as crianças para um espaço aberto e orientá-las quanto às regras e quem começará a brincadeira. O aluno deverá pensar nos aspectos a serem observados para direcionar as ações e assim exigir as habilidades necessárias.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Coordenação Motora Global:* as crianças devem realizar movimentos como pular de uma perna só em uma grande distancia, pular obstáculos, correr de um ponto a outro em um determinado tempo, etc.
- *Esquema Corporal:* a criança deve realizar movimentos que a façam identificar as partes do corpo que são requeridas pelo "mestre".
- *Equilíbrio:* a criança deve ficar posicionada em uma perna só, depois inverter com a outra perna, elevar os braços e ficar posicionado em uma perna só por um tempo específico, etc.
- *Lateralidade:* a criança deve colocar a mão ou realizar alguma ação com o membro requerido frisando o nome do lado direito, esquerdo, etc.

-Material: nenhum.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente ambiente aberto, mas pode ser realizada em uma sala por não exigir tanto espaço.

-Tempo de Duração: 10 a 15 minutos.

-Participação: individualmente com o terapeuta ou em grupo.

8. CABRA-CEGA

Uma das crianças deve ser a cabra-cega e ter os olhos vendados com um lenço. É importante definir o espaço onde

acontecerá a brincadeira, pois se a área for muito grande, a criança que tem a venda nos olhos não vai conseguir achar ninguém.
As crianças devem tentar fugir, pois o objetivo da cabra-cega é achar alguém e adivinhar quem é a pessoa.

-Estratégia

Levar as crianças para um espaço fechado e orientá-las sobre as regras dessa atividade.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Esquema corporal*: a cabra cega terá que tocar no rosto e membros superiores das crianças participantes, para tentar identificar através do tato, qual a criança que esta sendo tocada.
- *Lateralidade*: ao tocar os membros superiores como mãos e braços, a criança terá que identificar a lateralidade, isto é, se esta se referindo ao membro esquerdo ou direito.
- *Equilíbrio*: a criança que for vendada os olhos, ou seja, a cabra cega utilizará esse elemento psicomotor para se movimentar. É necessário orientar essa criança a utilizar os braços abertos para ganhar apoio e segurança ao se locomover.

-Material: lenço.

-Ambiente/Espaço: Para essa brincadeira são necessárias, no mínimo, três pessoas e preferencialmente em espaço fechado.

-Tempo de Duração: dependerá do número de crianças.

9. CAI NÃO CAI

O jogo é composto de um tubo de acrílico que é encaixado em uma base, também de acrílico, com um furo no final, onde se encaixa a base. No meio do tubo há diversos furos, onde são

colocadas as varetas. Depois de colocadas as varetas, são colocadas as bolinhas de gude, que ficam presas pelo emaranhado de varetas.

Os jogadores vão retirando as varetas uma de cada vez, tentando evitar que as bolinhas caiam no fundo do tubo. Quem derrubar uma bolinha fica com ela até o final do jogo.

O objetivo do jogo é retirar todas as varetas do tubo, ficando com o menor número de bolinhas. No final do jogo, quando todas as varetas forem retiradas, e todas as bolinhas tiverem caído, cada jogador conta o número de bolinhas que deixou cair. Quem tiver o menor número de bolinhas é o vencedor.

-Estratégia

Levar as crianças para um espaço fechado e orientá-las para fazer uma roda, a voz de comando irá explicar como se joga. É preciso que tenha sequência e que um jogador participe a cada vez.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Coordenação motora global*: ao montar o brinquedo serão realizadas ações simultâneas de diferentes grupos musculares superior na execução de movimentos voluntários.
- *Coordenação motora fina*: ao enfiar as varetas nos furos e colocar as bolinhas de gude no interior do cilindro, as crianças realizarão movimentos coordenados utilizando pequenos grupos musculares das extremidades.

- *Orientação espaço-temporal*: as crianças serão capazes de orientar-se adequadamente no espaço e no tempo. Para isso, será necessário que elas tenham noção de distância como perto e longe, de posição em cima, embaixo, dentro, fora, ao lado de, para que consigam realizar o objetivo do jogo, que é ficar com menos bolinhas de gude.

-Material: jogo cai não cai.
-Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço fechado, podendo ser brincado em ambientes abertos.
-Tempo de Duração: aproximadamente 30 minutos.
-Participação: obrigatoriamente em grupo

10. JOGO DA MEMÓRIA

Distribuir em uma superfície plana as cartas, uma por uma, com a face virada para baixo. Uma jogada consiste em virar uma carta, depois outra.

Se elas forem iguais, retire-as da mesa e jogue outra vez. Se as duas cartas viradas não forem iguais, acabou sua jogada, coloque as cartas em seus lugares, com a face virada para baixo, em seguida é a vez do colega. Quando todas as cartas tiverem sido pegas, conte-as. Quem tiver o maior número de cartas será o vencedor.

-Estratégia

Levar as crianças para um espaço aberto ou fechado. É preciso que tenha uma mesa ou uma superfície plana e assim explicar como se procede ao jogo, as regras e a sequência.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008):

- *Esquema corporal:* representação mental inconsciente que a criança poderá fazer com as figuras do corpo humano, isto é, associação de imagem das fotos a sua imagem.
- *Coordenação motora fina*: ao escolher as cartas e coloca-las sobre a mesa fará movimentos que exercitaram a capacidade de realizar movimentos coordenados utilizando os músculos das extremidades.

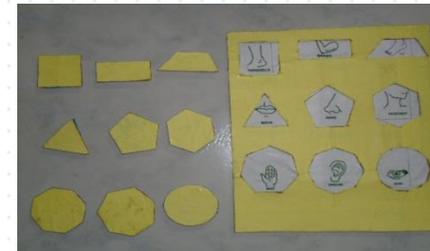
-Material Necessário: jogo da memória. Pode ser confeccionado esse jogo junto com as crianças. Pedir que cada um faça dois desenhos iguais, em seguida colar em uma EVA, tampa de garrafa PET, pote de danone, papelão, etc...

-Ambiente/Espaço: espaço aberto ou fechado é necessário que tenha uma superfície plana para colocar as cartas.

-Tempo de Duração: dependerá da disposição das crianças.

-Participação: Obrigatoriamente em grupo.

11. JOGO DO BINGO

Esta versão não é a convencional, foi adaptado da seguinte forma: cada criança irá receber uma cartela onde terá desenhos das partes do corpo humano em formatos geométricos em vez de números e para colocar sobre o desenho que for sorteado, irá substituir o feijão ou arroz como de costume as peças geométricas.

-Estratégia

Levar as crianças para um espaço fechado e que tenha mesa e cadeiras onde as crianças possam se sentar.

A voz de comando será o "cantador" das peças, após ser sorteada uma figura, as crianças terão que procurar se em sua cartela terá o respectivo desenho, por exemplo: mão esquerda, caso tenha, a criança terá que colocar encima dessa figura o formato que corresponde. Exemplo: se a figura da mão esquerda estiver dentro do triângulo, a criança terá que encontrar essa forma e encaixar nessa figura.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**:

- *Coordenação motora fina*: a criança após verificar que na sua cartela tem a figura mencionada pela voz de comando, realizará movimentos coordenados utilizando os musculares das extremidades, exemplo: encaixar a peça geométrica no respectivo local.
- *Esquema corporal*: ao verificar que tenha a figura em sua cartela a criança também identificará as partes do corpo em si mesmo e nas outras crianças.
- *Lateralidade:* esta atividade enfatiza a noção de direita e esquerda, encima e embaixo, para frente e para trás, incluindo neste caso noção de profundidade.

-Material: As peças do jogo devem ser montadas previamente com papelão ou caixa de sapato, encapadas com papel colorido e decoradas com desenhos corporais.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço fechado.

-Tempo de Duração: de 30 a 40 minutos, mas depende do conhecimento que as crianças irão ter em relação às formas geométricas, imagem corporal e lateralidade.

-Participação: obrigatoriamente em grupo

12. CONHECENDO AS PROFISSÕES

Através de histórias, as crianças conhecerão algumas profissões e assim refletirão sobre o que querem ser quando crescerem, aproveitando o momento presente para discutir sobre as profissões que exercem seus pais.

-Estratégia

Após a leitura, entregar materiais do tipo: folha sulfite, canetas hidrocor para que as crianças possam desenhar algo que represente a profissão dos pais e o que eles querem ser quando crescer.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora fina*: as crianças representaram as histórias que fora ouvido para o papel, da forma que eles acharem interessante e da forma deles.
- *Noção temporal*: o que sou hoje, criança, o que serei no futuro como profissional.
- *Habilidades cognitivas*: ação reflexiva e abstrata, pois envolve planos para o futuro.

-Material Necessário: papel sulfite, canetas hidrocor e lápis de cor.

-Ambiente/Espaço: espaço fechado, desde que tenha claridade.

-Tempo de Duração: dependerá do número de crianças.

-Participação: atividade grupal e individual.

13. CORDEL ENCANTADO

Para a montagem do cordel, as crianças deverão fazer recortes de revistas, colá-los em uma folha de sulfite, que deverá ser furada na parte superior. Através dos furos, as crianças deverão passar um fio de nylon ou barbante intercalando as folhas com macarrão formando um conjunto que lembra um varal, o cordel.

-Estratégia

As crianças terão 15 minutos para folhear as revistas e selecionar aquilo que mais lhes interessam. Em seguida, cada criança recorta e cola o que selecionou em uma folha sulfite. Utilizando um perfurador, elas furam as folhas e na sequência passam pelo fio de nylon intercalando com macarrão. Depois que todas construíram o cordel, este é estendido por uma criança em cada extremidade. Na sequência, duas delas ficam de frente para o cordel e criam juntos, uma história baseada nas figuras, coladas nas folhas de sulfite.

A dupla que estava nas extremidades vem para frente do cordel e cria sua história, enquanto a dupla que já contou a história vai para as extremidades segurar o cordel. Quando esta dupla terminar outras duplas virá até passar todas as crianças.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Coordenação motora fina*: as crianças exercitam esta habilidade no uso da tesoura e no enfiar o macarrão no fio de nylon.
- *Orientação temporal e espacial*: ao colar as figuras na folha sulfite, as crianças estarão exercitando noção espacial e quando criam um história baseada nas figuras que recortaram, elas exercitam noção temporal.
- *Habilidades cognitivas*: para criar a história há de se usar o raciocínio.
- *Habilidades práxica e motora:* as crianças devem planejar e organizar as figuras para depois colar e criar a história.
- *Habilidades sociais e de comunicação*: as crianças devem criar histórias juntas baseado nas figuras de revistas que escolheram.

-Material: Revistas e folhas sulfite, tesoura, cola, fio de nylon, macarrão em forma de tubo.

-Ambiente/Espaço: Sala relativamente ampla que comporte um grupo de seis ou mais crianças.

-Tempo de Duração: 1 hora

-Participação: obrigatoriamente coletiva.

14. BATE-BOLA

O objetivo deste jogo é manter a bola no ar o maior tempo possível, contando em voz alta cada vez que alguém toca na bola. Quando a bola cai, o jogador que estiver perto recomeça o jogo. Cada recomeço do jogo representa o desafio de quebrar o recorde anterior. Jogadores podem tocar a bola com qualquer parte do corpo, no entanto esclarecer às crianças que a mão trabalha melhor no sentido de jogar a bola para cima e evita que seja jogada para fora do grupo.

Este é um jogo que estimula a cooperação. Todas as crianças jogam umas para as outras e não contra uma e outra. Lembrar as crianças que elas devem fazer o melhor para ajudar no sucesso do grupo como um todo. Orientar as crianças para não jogar a bola longe do grupo.

-Estratégia

As crianças se espalham pela sala e é oferecida uma bola, que é jogada para cima e as crianças devem mantê-la no ar sem deixar cair o máximo de tempo possível. Enquanto estão mantendo a bola no ar devem ir contanto de 1 até o número em que a bola cair. Recomeçar a contagem cada vez que a bola cair. As crianças devem manter a bola no ar o maior tempo possível.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**:

- *Coordenação motora global:* as crianças deverão fazer movimentos com o corpo em direção à bola de forma que não a deixe cair.
- *Equilíbrio*: as crianças ao mudar rapidamente de posição e direção a fim de evitar que a bola caia exercitam o equilíbrio.

- *Lateralidade*: ao seguir a direção da bola as crianças experimentam as direções de esquerda e direita.
- *Orientação espaço-temporal:* no movimento do corpo as crianças tem percepção melhor do espaço e enquanto estão contando durante todo o tempo que a bola permanece no ar estão exercitando a noção temporal.
- *Habilidades praxica e motora*: as crianças devem ter movimentos voluntários e com o objetivo de não deixar a bola cair.
- *Habilidades sociais de cooperação e comunicação*: como é um jogo que promove a colaboração e não há apenas um ganhador, mas sim todos juntos devem se esforçar para que a bola permaneça o maior tempo possível no ar, estimulando assim a participação em grupo e o reconhecimento do lugar do outro.

-Material Necessário: Bola

-Ambiente/Espaço: Sala relativamente ampla que comporte um grupo de 6 ou mais crianças. De preferência ambiente aberto.

-Tempo De Duração: 30 min

-Participação: obrigatoriamente em grupo.

15. LABIRINTO

São desenhos encontrados já prontos nas papelariaas. São trajetórias em labirintos que as crianças devem percorrer até encontrar uma saída. São graduados em complexidade leve, moderada e difícil.

-Estratégia

As crianças recebem uma folha com o desenho do labirinto e com lápis de cor ou caneta devem usar o raciocínio e encontrar a saída, fazendo um traçado da saída até a chegada.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**:

- *Coordenação motora fina*: ao utilizar o lápis de cor para fazer o traçado a criança está exercitando esta habilidade.
- *Lateralidade:* para encontrar a saída do labirinto a criança deve tentar caminhos pela direita e esquerda.
- *Orientação espacial:* a criança nesta atividade trabalha com noções de encima, embaixo, de frente, de lado, atrás.
- *Habilidades cognitivas;* exige raciocínio para encontrar o caminho que leva à saída.
- *Habilidades praxica e motora:* a criança deve articular o pensamento de forma a buscar a solução para o problema.

-Material: Desenhos de labirintos de média complexidade.

-Ambiente/Espaço: Ambiente fechado de preferência.

-Tempo de Duração: 30 minutos.

-Participação: individual.

16. BRINCAR DE GANGORRA

Em uma área livre como um parquinho, a criança exercita sua autonomia na escolha do brinquedo de sua preferência, dentre eles a gangorra.

-Estratégia

A criança é livre para fazer a escolha do brinquedo.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**:

- *Coordenação motora global:* a criança realiza vários movimentos com o corpo.
- *Equilíbrio*: a criança exercita o equilíbrio nesses movimentos que faz.

- *Esquema corporal*: a criança percebe seu corpo em movimento.
- *Lateralidade*: o brinquedo possibilita movimentos tanto para a direita como para a esquerda.
- *Orientação espacial*: movimentos para a esquerda e para direita e o reconhecimento do corpo em movimento dá à criança a noção do espaço que está sendo explorado.
- *Habilidades praxica e motora*: de certa forma a criança deve optar pelos movimentos a realizar pela direita ou esquerda e a velocidade com que quer brincar.

-Material Necessário: gangorra.
-Ambiente/Espaço: ambiente aberto, de preferência um parque.
-Tempo De Duração: 15 minutos.
-Participação: em duplas.

17. JOGO DE FUTEBOL

Brincadeira de bola realizada com os pés. Em duplas as crianças jogam a bola uma para a outra e tentam fazer o gol. As outras duplas tentam impedir. Ganha o jogo a dupla que conseguir fazer mais gols.

-Estratégia

Livremente as crianças chutam a bola uma para a outra com o objetivo de fazer gols.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora global*: a criança realiza movimentos com o corpo todo.
- *Equilíbrio*: ao correr atrás da bola, virar para a direita e esquerda, dominar a bola até o gol requer equilíbrio.

- *Esquema corporal*: todos os movimentos que a criança faz lhe dá consciência do próprio corpo.
- *Lateralidade:* este jogo contempla de forma efetiva o exercício de direita e esquerda, pois a criança deve chutar com a perna que ela sinta seja sua dominante, o que muitas vezes não coincide com a dominância de mão.
- *Orientação espacial*: os movimentos realizados juntamente com a consciência corporal dá à criança uma boa noção de espaço em que ela brinca.
- *Habilidades praxica e motora:* a criança deve pensar e ter como objetivo conduzir a bola até o gol.

-Material Necessário: uma bola adequada ao tamanho das crianças.

Ambiente/Espaço: Ambiente amplo, de preferência uma quadra.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças.

-Participação: obrigatoriamente coletiva.

18. BRINCAR DE TREPA-TREPA

Brincadeira em que as crianças usam o trepa-trepa de ferro para se divertirem. São escadas de ferro construídas nos sentidos vertical e horizontal. A criança pode subir os degraus e em seguida se pendurar no sentido horizontal deixando o corpo livre.

-Estratégia

As crianças fazem movimentos livres de subir, descer, trepar, pendurar, etc...

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Coordenação motora global*: subir e descer e dependurar são movimentos que fazem a criança trabalhar com o corpo todo.
- *Equilíbrio:* os movimentos realizados exigem equilíbrio.

- *Esquema corporal*: sentir o corpo pendurado e passar pelos vãos das escadas dá à criança uma noção do próprio corpo.
- *Lateralidade*: subir, descer, trepar e nas diversas direções, direita, esquerda, para cima e para baixo.
- *Orientação espacial:* o brinquedo em si promove de forma efetiva o exercício de noção espacial a cada degrau, o espaço entre um degrau e outro, etc...
- *Habilidades praxica e motora:* a criança escolha os caminhos e as formas de como quer brincar.

-Material Necessário: brinquedo trepa-trepa
-Ambiente/Espaço: Ambiente aberto
-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças.
-Participação: individual ou em grupo.

19. BRINCAR DE CARROSSEL MIRIM OU GIRA-GIRA

Brincadeira em que as crianças usam o gira-gira para se divertirem. É um carrossel onde 8 crianças podem se acomodar e brincar de girar.

-Estratégia

As crianças entram num acordo e giram ou para a direita ou para a esquerda, com menor ou maior velocidade.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora global*: a criança movimento pés e mãos e o corpo como um todo.

- *Equilíbrio*: para se manter no brinquedo e orientar o corpo para a direção em que movimenta o carrossel a criança deve ter bom equilíbrio.
- *Lateralidade*: este brinquedo promove excelente oportunidade de exercitar direções de direita e esquerda.
- *Orientação espacial*: no girar a criança exercita noção do espaço que percorre com o brinquedo.
- *Habilidade social de cooperação*: para fazer girar o carrossel a criança deve contribuir com sua parte.

-Material Necessário: brinquedo carrossel
-Ambiente/Espaço: ambiente aberto
-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças.
-Participação: individual ou em grupo

POSSIBILIDADES DE UTILIZAÇÃO DE OUTRAS ATIVIDADES A PARTIR DOS COMPONENTES PSICOMOTORES

1. BRINCADEIRA COM BALÕES (BEXIGA)

-Objetivo

Através desta atividade, a criança estará sendo estimulada a desenvolver um melhor controle de seus movimentos, tornando-se capaz de diferenciar as partes de seu corpo, criando noções de lateralidade (consciência corporal) e adquirindo posturas econômicas de equilíbrio. O objetivo é que a criança adquira/desenvolva uma representação e controle do próprio corpo, sabendo diferenciá-lo do mundo exterior. É fundamental que a criança seja capaz de diferenciar e sentir suas próprias ações, para tanto, ela precisa aprender a se conhecer, a diferenciar as partes de seu corpo, analisar/avaliar seus movimentos (perceber a função de cada movimento).

Entre os elementos que "determinam" (delimitam, definem) a construção do esquema corporal podem ser citados: percepção e controle do próprio corpo; equilíbrio postural econômico; lateralidade bem definida e independência dos diferentes segmentos entre si e em relação ao tronco.

-Estratégia

A criança terá que bater na bexiga com os braços e diferentes partes do corpo:

- primeiro com a mão/braço direito
- mão/braço esquerdo
- com os dois braços
- com a cabeça
- com as pernas direita/esquerda (etc.)

A atividade pode ser associada a músicas (cantigas), pedindo para criança realizar os movimentos conforme a música (movimentos rítmicos).

Obs.: - Antes da(s) criança(s) realizar a atividade, o terapêuta deve demonstrá-la e, se preferir, pode realizar a tarefa junto com ela.

- O terapêuta deve ter "voz de comando", dizendo e estimulando a criança a realizar a atividade.

- Deve ser pedido à criança que diga o que está fazendo (ex.: ao bater na bexiga com a cabeça, dizer: cabeça...).

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

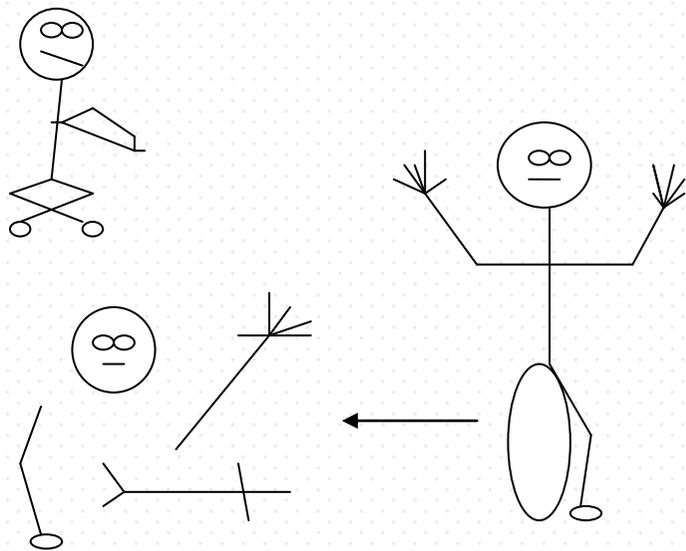
- *Esquema Corporal*
- *Lateralização*
- *Equilíbrio*

-Material Necessário: bexiga.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças.

-Participação: individual ou em grupo.

2. QUEBRA-CABEÇA DO CORPO HUMANO

-Objetivos

A criança pós-reconhecimento do seu próprio corpo inicia uma busca que visa relacionar este com o dos outros, verificando e, chegando até a não entender as diferenças (2-3 anos para cima). O propósito desta atividade é a aprendizagem do corpo humano, fazendo com que a criança correlacione o seu com o dos outros, procurando verificar se esta aprendeu sua imagem corporal e consegue aplicar em outros modelos. É observada, também, a possível falha psicomotora dessa criança.

-Estratégia

Inicialmente, distribuem-se diversas partes do corpo no chão (perna, pé, mão, braço, tronco, etc) e, deixa-se um modelo do corpo faltando algum membro, a criança deve corresponder o que falta e, achar esta no meio das peças, encaixando-a.

Para crianças maiores pode-se retirar mais peças, e, até acrescentar outras como: boca, olho, nariz, etc. Pode-se também colocar diferentes bonecos para que a criança tente observar as diferenças de altura, forma e tamanho.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema Corporal*
- *Coordenação visuomotora*
- *Lateralidade*

-Material Necessário: diferentes partes do corpo de bonecos, ou de desenhos do corpo e de partes deste em papel.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto ou sala.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

3. DESENHO DE SI MESMO

-Objetivo

Trabalhar esquema corporal, coordenação motora fina, lateralidade, coordenação visomotora, habilidades sociais.

-Estratégia

É pedido para a criança se desenhar no papel. A partir daí podemos ver como ela se percebe (se ela desenha os bracinhos, as perninhas e assim por diante). Depois podemos pedir para ela desenhar o papai, a mamãe e as outras pessoas do seu meio social e familiar.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Coordenação motora fina*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Coordenação visuomotora*
- *Habilidades sociais*

-Materiais: papel sulfite ou colorido, lápis grafite ou lápis de cor.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente sala.

-Tempo De Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

4. RECONHECIMENTO DO CORPO

-Objetivos

Reconhecer o corpo como um todo e cada parte separadamente.

-Estratégia

1. Unir as partes de um boneco desmontável;

1.1 Nomear as partes do corpo do boneco;

2. Desenhar o próprio corpo em tamanho natural;

2.2 Nomear as partes do próprio corpo;

2.3 Um orientador pede para a criança mostrar determinadas partes do corpo – inicialmente de olhos abertos e depois, quando dominar todas as partes do corpo, de olhos fechados.

3. Completar o desenho de uma figura humana com o que estiver faltando.

4. Montar quebra cabeça de corpo humano.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora fina*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Coordenação visuomotora*

-Materiais: figuras de corpo humano incompletas, quebra cabeça de corpo humano, folhas para desenho, canetas coloridas, boneco desmontável.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente sala.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

5. RODA

-Objetivo

Esta atividade tem como objetivo estimular a percepção corporal das crianças. Desta forma, a criança passa a ser capaz de identificar partes do próprio corpo, partes do corpo de outra pessoa, além de associar partes do corpo com o ambiente.

-Estratégia

Reúna um grupo não muito grande de crianças formando uma roda, a seguir ligue o som com a música. As músicas também podem ser cantadas pelo grupo, de forma que as partes do corpo sejam relacionadas com a posição na roda. Por exemplo: "Minha mão direita está dentro da roda, minha mão esquerda está fora da roda..."; "Meu pé direito está do lado do (fala o nome do colega do lado citado)...". Músicas mais conhecidas também podem ser utilizadas, como: "Cabeça, ombro, joelho e pé...".

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora global*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Coordenação visuomotora*
- *Habilidades sociais*

-Materiais: um rádio comum, músicas infantis que abordem temas citando partes do corpo.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente em uma ambiente com espaço amplo.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

6. JOGO DO ELEVADOR

-Objetivo

Aprender a conhecer e nomear as diferentes partes de seu corpo.

-Estratégia

Cada criança dispõe de um bambolê, assim como o adulto. Este explica aos alunos que o bambolê é o elevador e que ele vai subir e descer os andares do corpo.

-primeiro imitar o adulto localizando os diferentes “andares” do corpo.

-as crianças devem verbalizar o local onde ficou o bambolê.

-a partir do tronco, indicar às crianças que coloquem o bambolê para cima, para baixo, em cima, embaixo. Verbalizar os diferentes lugares.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Coordenação motora global*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Coordenação visuomotora*

-Materiais: bambolê.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente sala.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

7. CIRCUITO

-Objetivo

Estimular o corpo nos seus movimentos globais e precisos, e um bom equilíbrio. Esses exercícios expressam a noção ou modelo que a pessoa possui do seu corpo e das variadas posturas assumidos.

-Estratégia

- arrastar-se no chão (passar por baixo das cadeiras);
- rolar de lado (como descendo uma ladeira);
- andar de frente, de trás, de um lado e de outro;
- andar normal, rápido e devagar;
- andar por cima de objetos colocados no chão;
- andar de quatro (imitar bichos);
- andar de joelhos;
- andar de cócoras.

- *Conhecimento das partes do corpo*:

- tocar as partes do corpo;
- fazer o formato do corpo no papel cartão e desenhar dentro dele;
- dizer o nome das partes do corpo e o que faz cada uma;
- tocar as partes do corpo do colega com reconhecimento da mesma;
- braços para frente e para trás;
- reproduzir uma figura humana utilizando formas geométricas;
- construção de boneco de madeira;
- quebra cabeça de figuras humanas.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Coordenação motora global*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Equilíbrio*
- *Coordenação motora fina*
- *Tônus*
- *Coordenação visuomotora*

-Materiais: cadeiras, objetos variados, papel cartão, lápis de cor, canetas hidrográficas, quebra-cabeça de figuras corporais, itens de madeira.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente sala de aula com amplo espaço.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

8. DANÇA DO CORPO

-Objetivo

Para trabalhar o esquema corporal podemos utilizar algumas brincadeiras e músicas que estimulem a criança a tocar ou mostrar os seus próprios segmentos corporais.

-Estratégia

Devem-se escolher algumas músicas que contenham as partes do corpo a serem exploradas. Em seguida deve-se orientar aos participantes quando aos movimentos que serão realizadas.

Exemplo:

Polegares
Polegares
Onde estão
Aqui estão
Eles se saúdam
Eles se saúdam
E se vão
E se vão

Inicia-se com os polegares, e depois se canta a música para os indicadores, dedo médio, anelares, dedo mínimo, e todos os dedos.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- Esquema corporal
- Lateralidade
- Orientação espaço-temporal
- Equilíbrio

-Materiais: rádio e CD com as músicas.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente um ambiente com amplo espaço.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

9. ESPELHO

-Objetivo

Esse tipo de atividade estimula o desenvolvimento da criança, que aprende a se reconhecer, em imagens e no real, bem como suas partes do corpo. Ela aprende também que os corpos de outras pessoas possuem partes iguais às suas e adquire consciência de que seu corpo continua existindo mesmo de olhos fechados, bem como adquire avaliação, controle e orientação de si própria.

-Estratégia

Há duas formas de realizar esta atividade:

1ª) A criança se vê no espelho e se reconhece, mostrando e tocando as partes do seu corpo, diferenciando-as. Após, mostra as mesmas partes do corpo em outra pessoa. Em seguida, esse mesmo exercício é feito sem a presença do espelho, terminando com venda nos olhos da criança.

2ª) Diante do espelho e depois sem o espelho a criança deve:

- ✓ Mostrar, tocar os elementos essenciais do corpo: cabeça, peito, braço, barriga, pernas e pés.
- ✓ Diferenciar: mão e braço, peito e ventre, perna e pé. A criança deverá reconhecer as partes do rosto: nariz, olhos, boca, queixo, sobrancelhas, cílios. Trabalhar também com os dedos: a criança deverá apresentar o pulso, o dedo maior e o dedo menor, os nomes dos dedos são ensinados a criança pedindo que ela levante um a um dizendo os respectivos nomes dos dedos.
- ✓ Transpor ao outro: mostrar os ombros, as pernas, os pés do colega (ou do terapeuta).
- ✓ Mão direita, mão esquerda – pé direito, pé esquerdo.
- ✓ Primeiramente o trabalho deverá ser realizado de olhos abertos, e a seguir de olhos fechados.

  Olhos abertos: aprendizado.

  Olhos fechados: quando dominar as partes do corpo.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Esquema corporal*

- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Equilíbrio*

-Material: Espelho grande e lenço para cobrir os olhos da criança (opcional).

-Ambiente/Espaço: preferencialmente um ambiente com amplo espaço, pode ser realizado em uma sala.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

10. CORPO DINÂMICO

-Objetivo

Estimular os aspectos psicomotores como esquema corporal, lateralidade, orientação espacial e imagem corporal.

-Estratégia

A criança será orientada a colocar os objetos em si mesma sendo assim estimulada a desenvolver a percepção de si, de seu corpo, de sua orientação corporal. A brincadeira pode ser realizada em frente a um espelho para a criança poder ver seus próprios movimentos.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espacial*
- *Imagem corporal*

-Material: objetos como boné, nariz de palhaço, brincos, anéis, colares, pulseiras, elástico de cabelo, óculos, luva, meia, roupa em geral e, espelho (opcional) etc.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente em uma sala.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

11. AUTO-DESENHO COM GUACHE

-Objetivo

O objetivo dessa atividade é fazer com que a criança se conheça, conheça o próprio corpo, perceba o tamanho, forma e contorno de seu corpo e segmentos dele. Pode também, realizando a atividade em outras crianças, estimular a socialização, deixando que se toquem e que toquem outras crianças. Além disso, essa atividade estimulará os sentidos de tato através dos exterioceptores.

-Estratégia

As crianças desenharão partes do seu corpo, como as mãos, os pés, as pernas, contornando seu corpo com o pincel na cartolina. Elas poderão também contornar os próprios colegas tendo noção assim das diferenças de uma pessoa para outra. Além disso, as crianças poderão molhar a palma da mão na tinta guache e colocar a mão na cartolina como se fosse um carimbo. A mesma coisa pode ser feita com os pés. Dessa forma elas estimularão também as sensações de tato.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Orientação espaço-temporal*
- *Coordenação motora fina*
- *Habilidades sociais*

-Material: Tinta guache, cartolinas, pincel, água.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente em uma sala.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

12. ACHANDO O BRINQUEDO

-Objetivo

Aprender e dominar sua orientação espacial (noção de direita/esquerda, frente/trás, em cima/embaixo, etc.).

-Estratégia

Deslocar o brinquedo em diversas direções segundo o comando verbal do educador ou esconder o brinquedo e pedir para a criança procurá-lo dando dicas como: mais para a direita, para trás, etc.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Lateralidade*
- *Orientação espacial*

-Material: um brinquedo da preferência da criança.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente em uma sala.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

13. APRENDENDO COM O SOM

-Objetivo

Aprender e dominar as noções de tempo e velocidade (rápido, lento, sempre, continuidade, raro, etc).

-Estratégia

O educador executa um ritmo com esse som do brinquedo ora rápido, ora lento, ora pausado, ora contínuo, etc.; e pede que a criança repita o movimento.

-Aspectos Psicomotores d Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Lateralidade*
- *Orientação temporal*
- *Coordenação visuomotora*

-Material: um brinquedo que emite som, por exemplo, um chocalho, um tamborzinho, etc.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente um ambiente com amplo espaço.

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças e do tempo disponível para a atividade.

-Participação: individual ou em grupo.

14. TRABALHANDO ESQUEMA CORPORAL

-Objetivo

Estimular o corpo nos seus movimentos globais e precisos, atingindo o gesto harmônico e um bom equilíbrio, além de trabalhar dominância e domínio corporal. As atividades propostas devem ser realizadas com crianças a partir da idade de dois anos e meio.

-Estratégia

As crianças devem exercitar o equilíbrio realizando os seguintes movimentos:

-Arrastar-se no chão (passar por baixo das cadeiras)

-Rolar de lado (como descendo uma ladeira)

-Andar: de frente, de trás, de um lado e de outro.

-Andar normal, rápido, devagar.

-Andar por cima de objetos colocados no chão

-Andar de quatro (imitar bichos)

-Andar de joelhos

-Andar de cócoras

-Correr: devagar e rápido

-Corrida de obstáculos

-Saltar: por cima de uma corda, por cima de objetos pequenos, de degraus de escadas, o mais longe possível, de arco em arco.

-Brincar de trem, Amarelinha, Jogos de bola

-Jogos de equilíbrio: andar sobre um banco, andar em cima da linha, andar de quatro por baixo de bancos, pular com um pé, ficar equilibrado em um pé

-Jogos de inibição: parar de correr ao toque de apito, parar diante de um obstáculo, jogo de estátuas.

Para exercitar noção esquema corporal, as crianças devem:

-Tocar as partes do corpo; fazer o formato do corpo no papel cartão e desenhar dentro dele; dizer o nome das partes do corpo e o que faz cada uma; tocar as partes do corpo do colega com reconhecimento das mesmas; braços pra frente e pra trás; andar com bolas entre as pernas; brincar de cabra cega; brincadeiras que envolvam partes do corpo como o macaco mandou; utilização de músicas de reconhecimento de partes do corpo; receber uma bola na mão, no pé, na cabeça e etc, reproduzir uma figura humana utilizando formas geométricas; construção de boneco de madeira, quebra cabeça de figuras humanas. Para o treino de dominância e noção de lateralidade, as crianças devem executar os seguintes movimentos:

-De pé elevar o braço direito, relaxar mão, braço, antebraço.

-De pé elevar o braço esquerdo, relaxar mão, antebraço, braço.

-De pé elevar os dois braços, relaxar mãos, antebraços, braços.

-Equilibrar o corpo para trás e para frente, para a direita e para a esquerda com a planta dos pés no chão.

-Circundação para a direita e para a esquerda.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Equilíbrio*
- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*

-Material: objetos pequenos, corda, bola, giz, pedrinha para a amarelinha e um apito.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço amplo e que tenha escada

-Tempo de Duração: depende da disposição das crianças

-Participação: individual e em grupo.

15. BONECO DESMONTÁVEL

-Objetivo

Desenvolver a noção da imagem corporal em suas proporcionalidades.

-Estratégias

O terapêuta poderá criar várias maneiras de brincar com a criança utilizando o boneco, desde um simples pedido "Cadê a perna do boneco?", ou fazer um simples sorteio da parte do corpo do boneco para que a criança coloque-a no mesmo ou mesmo fazendo associações "Com o quê o tenista segura a raquete? " aí a criança deverá pegar a mãozinha do boneco e o terapeuta novamente pergunta " Mas onde essa mãozinha está grudada? " aí a criança deverá pegar também o braço do boneco. Ou também " Com o que a gente chuta a bola? "...

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema e imagem corporal*

-Material: boneco com o corpo desmontável em mãos, braços, pés, pernas, tronco, cabeça que também se desmonta em olhos, orelhas, boca e nariz.

-Ambiente/Espaço: preferencialmente em espaço amplo e que tenha escada.

-Tempo De Duração: 30 min.

-Participação: individual.

16. QUEBRA-CABEÇA

-Objetivo

Desenvolver o esquema e imagem corporal, bem como noções de proporcionaliza de através da utilização de peça de quebra-cabeça.

-Estratégia

A criança deve ir montando as peças do jogo, visando obter no final a imagem do corpo humano, se necessário o terapeuta deve ir ajudando na montagem caso a criança não esteja obtendo sucesso.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Imagem e esquema corporal*
- *Coordenação motora fina*

-Material: Jogo de quebra-cabeça do corpo humano, com peças grandes para que a atividade não se torne muito difícil e para que

a criança não engula as peças. No corpo a ser montado as principais partes que chamam a atenção da criança devem aparecer com prioridade, como boca, mão, pernas, olhos, etc.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado com mesa e cadeira.
-Tempo de Duração: 30 min.
-Participação: individual.

17. CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ

-OBJETIVO:

Desenvolver noção imagem, esquema corporal e linguagem.

-ESTRATÉGIA

Pedir para a criança apontar em uma figura, em outra pessoa e nela mesma os olhos, orelhas, nariz, boca, braços, mãos, pernas e pés. Nessa atividade analisa-se a capacidade da criança de correlacionar a linguagem com o segmento corporal apontado, aumentando-se a velocidade da brincadeira aperfeiçoa-se a afirmação do esquema corporal.

Apresentar uma foto ou figura humana para a criança e pedir para ela identificar partes do corpo. Essa atividade permite a criança que se identifique com a foto ou figura e procure nela partes que reconheça em seu próprio corpo. Algumas músicas estimulam a criança a tocar ou mostrar partes de seu corpo. Exemplo:

Cabeça ombro joelho e pé joelho e pé
Cabeça ombro joelho e pé
Olhos ouvidos boca e nariz
Cabeça ombro joelho e pé joelho e pé

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema e imagem corporal*
- *Habilidades cognitivas*

-Material: foto ou figura humana.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência.

-Tempo de Duração: 30 min.

-Participação: individual.

18. JOGOS COM BOLINHAS TIPO PING-PONG

-Objetivo

Aprender a conhecer e a nomear as diferentes partes do corpo.

-Estratégia

Cada criança dispõe de uma bolinha, vai brincar usando diferentes partes do corpo seguindo a indicação da professora:

- Com o punho
- Com a palma da mão
- Com o cotovelo
- Com o antebraço
- Com a coxa
- Com o joelho.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Esquema e imagem corporal*
- *Equilíbrio*
- *Habilidades cognitivas*
- *Coordenação global*

-Material: bolinhas de ping-pong.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência.

-Tempo de Duração: 30 min.

-Participação: individual ou em duplas.

19. CABRA-CEGA

-Objetivo

Reconhecer o espaço ao redor

-Estratégia

Tapam-se os olhos da criança com uma venda e deve pedir para que ela ache o instrutor. Ou então pode trabalhar com um grupo de crianças, pedindo para uma delas achar o seu colega.

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*

-Material: faixa de tecido para vendar os olhos das crianças.
-Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência.
-Tempo de Duração: 30 min.
-Participação: em grupo.

20. TRAJETO COM OBSTÁCULOS

-Objetivo

Desenvolva a capacidade de movimentar o próprio corpo de forma integrada, em volta de objetos no espaço e passando por eles, sabendo distinguir em cima, em baixo, atrás, em frente, para esquerda, para direita. É importante também que a criança aprenda a discriminar figuras geométricas (linhas retas, horizontais, verticais e esferas, cubos etc.).

-Estratégia

Será realizada uma gincana na qual a criança terá de passar por dentro de túneis (feitos com as caixas de papelão) e de bambolês, terá de passar em "zig-zag" pelos cones, pular os blocos de madeira, dar voltas pela bola.

Obs.: O trajeto pode começar em um nível de menos complexidade e conforme as crianças forem evoluindo, pode-se mudar o trajeto, dispondo os obstáculos de maneiras diferentes para que o trajeto se torne mais "desafiador".

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Imagem corporal*

-Material: caixas de papelão, bambolês, cones, bolas, blocos.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto de preferência.

-Tempo de Duração: 30 min.

-Participação: individual.

21. ESCRAVO DE JÓ

-Objetivo

Treinar a orientação temporal e a capacidade de seguir ritmos. A atividade também treina a agilidade da criança além de exigir muita atenção.

-Estratégia

Cada criança pega apenas uma peça na mão, quando se começa a música a criança deve passar a peça para o colega ao lado (direito) no ritmo da música e obedecendo ao que a música pede, a criança que errar sai da brincadeira. O nível de dificuldade vai aumentando cada vez que uma criança sai. Começa-se cantando a música inteira, depois se canta ela somente como "lálala...", depois só com murmúrios e o último estágio a criança tem que seguir o ritmo sem a música. A velocidade da brincadeira também pode ser aumentada conforme as crianças melhorem o desempenho

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Habilidade Cognitiva*

-Material: Peças pequenas (blocos de montar, tampas de garrafa, pedrinhas, etc.) na mesma quantidade a qual for o número de crianças participando.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência

-Tempo de Duração: 30 min

-Participação: coletiva

22. ESTÁTUA

-Objetivo

Trabalhar orientação espacial e domínio corporal e equilíbrio.

-Estratégia

As crianças são orientadas a ficar em um determinado ponto e um adulto fica a frente deles, a certa distância. Quando o adulto virar de costas, as crianças devem correr em direção à ele, porém quando ele virar de frente de novo as crianças devem ficar estátuas. Aquela criança que se mover, volta ao ponto de início do jogo. Para a criança conseguir ficar sem se mover, tem de prestar atenção em como seu corpo está em relação ao espaço, além do equilíbrio, controle de seu corpo, entre outros.

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Esquema corporal*
- *Equilíbrio*

-Material: giz de cera para desenhar a amarelinha no chão.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado de preferência

-Tempo de Duração: 30 min

-Participação: coletiva

23. TATEANDO NO ESCURO

-Objetivo

Promover tomada de consciência da criança da situação de seu próprio corpo em um meio ambiente, isto é, do lugar e da orientação que pode ter em relação às pessoas e coisas.

-Estratégia

Tapar os olhos da criança com a faixa e ir orientando a criança em relação ao caminho que ela deve seguir para não trombar com os objetos espalhados. Dar instruções do tipo: “ Vire à esquerda, vá reto, vire à direita...” e assim por diante.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Esquema corporal*
- *Equilíbrio*

-Material: Faixa para tapar os olhos.

-Ambiente/Espaço: Sala ampla com objetos como cadeiras e almofadas espalhadas.

-Tempo De Duração: 30 min.

-Participação: individual.

24. CORRIDA DO SACO COM OBSTÁCULO

-Objetivo

Dar capacidade à criança de situar-se em função da sucessão dos acontecimentos (antes, após, durante), e da duração de intervalos como noções de tempo longo, tempo curto, noções de aceleração e freada, noções de cadência rápida e lenta.

-Estratégia

A criança deverá fazer vários exercícios em um determinado período. Em dois minutos (por exemplo) ela deverá caminhar sobre uma trilha de pneus e ir pulando de um local a outro dentro do saco. Ela deverá saber que terá que ir a certa velocidade para que o tempo não se esgote.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*

-Material: - Pneus e sacos grandes de tecido

-Ambiente/Espaço: ambiente amplo e aberto

-Tempo de Duração: 30 min

-Participação: coletiva

25. MUNDO DAS FORMAS E CORES

-Objetivo

Exercitar noções de orientação espacial e lateralidade.

-Estratégia

O terapeuta pode trabalhar com 1 ou mais crianças (no máximo com quatro crianças); o terapeuta pede à criança uma

sequência de figuras e suas respectivas cores; as figuras estão espalhadas pelo chão e a criança deve identificar o local da figura e coloca-la na sequência determinada pelo terapeuta, dentro da caixa.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora fina*
- *Habilidades cognitivas*

-Material: uma caixa de madeira de tamanho médio; algumas fichas de plástico, cartolina com formas geométricas coloridas desenhadas nestas.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado.

-Tempo de Duração: 30 min.

-Participação: individual ou em grupo.

26. CAÇA AO BRINQUEDO

-Objetivo

Exercitar noções de orientação espacial e lateralidade.

-Estratégia

Vendam-se os olhos da criança, a coloca dentro de uma sala, onde devemos espalhar os brinquedos. Uma pessoa fica orientando a criança, dizendo as direções que ela deve seguir, por exemplo: mais para a direita, mais para a direita, para cima, para baixo, até que a criança encontre todos os brinquedos. Com esse tipo de atividade a criança está desenvolvendo sua noção de espaço, assim ela é capaz de se posicionar melhor no espaço.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Lateralidade*

-Material: brinquedos e uma venda.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado.

-Tempo de Duração: 30 min.

-Participação: individual.

27. O CORPO

-Objetivo

Trabalhar esquema corporal.

-Estratégia

Esta brincadeira consiste em fazer a criança cantar e apontar as partes do corpo, seguindo a letra da música: Cabeça, ombro, joelho e pé, joelho e pé. Cabeça, ombro, joelho e pé, joelho e pé. Olhos, ouvidos, boca e nariz. Cabeça, ombro, joelho e pé, joelho e pé!

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Esquema corporal*

-Material: aparelho de som e o CD

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado

-Tempo de Duração: 30 min

-Participação: coletiva

28. MAMÃE DA RUA

-Objetivo

Trabalhar noção espacial

-Estratégia

Delimita-se onde serão as duas margens seguras e entre elas fica sendo o espaço onde a criança pode ser pega. Uma criança fica no meio tentando pegar as outras que estão atravessando de uma margem para a outra. Para que seja segura, essa brincadeira

deve ser feita em local afastado de veículos, e longe de quinas ou objetos nos quais as crianças possam trombar.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação espacial*
- *Coordenação* motora global

-Material: nenhum.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo de Duração: 30 min.

-Participação: coletiva.

29. PULAR CORDA

-Objetivo

Trabalhar orientação temporal

-Estratégia

Para desenvolver ritmo, deve-se trabalhar com música. As atividades mais conhecidas são as cantigas de roda e as de pular corda. Que devem também, serem feitas em grupo. Alguns exemplos de cantigas de roda são: ciranda-cirandinha, adoleta e corre cutia. Alguns exemplos de músicas para pular corda são: “um homem bateu em minha porta e eu abri... ” e “sal, pimenta, fogo, foguinho.” As brincadeiras de pular corda exigem um certo grau de coordenação motora, sendo aplicadas para crianças um pouco mais velhas e sempre acompanhadas por um adulto.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*
- *Esquema corporal*

-Material: corda.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: coletiva.

30. SIGA O MESTRE

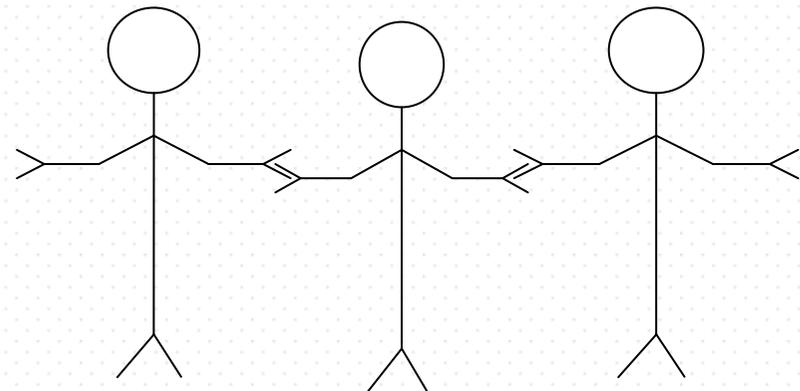
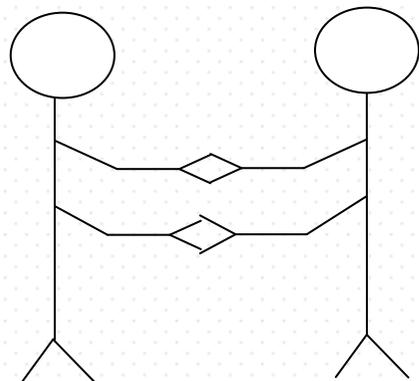
-Objetivo

- Trabalhar com crianças, acima de 7 anos, para não deixar que distúrbios relacionados a lateralidade se instalem;
- Trabalhar com a capacidade espacial concreta de calcular as distâncias e direções, da análise espacial e planificação motora;
- Trabalhar com a capacidade de memorização sequencial visual.

-Estratégia

1° Para iniciar a brincadeira, pode-se começar cantando a música:

"Adoleta,
Lepeti,
Letoma,
Lê café,
Com chocola,
Adoleta,
Puxa o rabo do tatu,
Quem saiu foi tu."

Enquanto cantam a música, as crianças deverão bater nas palmas da mão dos companheiros:- se for em grupo, forma-se um círculo no qual as crianças ficam com os braços levemente abduzidos e os antebraços levemente fletidos com a mão direita em cima da mão esquerda da criança ao lado e a mão esquerda de baixo da mão direita da criança do outro lado. Ao iniciar o cantar da música uma criança deverá começar a bater com sua mão direita, na mão direita da criança ao seu lado esquerdo, e assim sucessivamente, até chegar na parte em que se canta "quem saiu foi tu" que a criança da esquerda não deve deixar a da direita bater em sua mão. Se a da direita acertar, a da esquerda sai. Mas se ela errar, ela que deverá sair.

-se for individual, o cuidador deverá brincar com a criança. Uma pessoa deverá ficar com os braços levemente fletidos, um antebraço a 90°, supinado com a palma da mão virada para cima, e o outro antebraço fletido a mais ou menos a 150°, pronado e com a palma da mão virada para baixo. A outra pessoa deverá ficar na mesma posição, mas invertido, de modo que as palmas das mãos de um bata nas palmas das mãos do outro. Enquanto cantam, as palmas das mãos devem bater-se e inverter na sequência, ou seja, aquele que, num versinho da música, se encontra com a mão direita em cima, com a palma da mão virada para baixo e a da esquerda em baixo, com a palma da mão virada para cima, deverá ficar com a mão direita em baixo, com a palma da mão virada para cima e a da esquerda em cima, com a palma da mão para baixo, no outro versinho. E assim sucessivamente, até que chega no verso "quem saiu foi tu", em que a criança que cantará o verso deverá ficar com as duas mãos para cima (palma da mão virada para baixo), para tentar acertar a outra, que estará com as duas mãos para baixo (palma da mão virada para cima). Se a criança acertar, ela ganha, mas se errar perde.

2. A segunda parte da brincadeira, o chefe (cuidador) realiza um caminho em uma sala e a criança deverá imitar o mesmo caminho. Para auxiliar e, para verificar a lateralidade da criança, o cuidador deve indicar em alguns momentos se é para esquerda ou para a direita que a criança deve ir. O cuidador vai pela esquerda pega uma bola que se encontra a direita da mesa (deve haver duas bolas, um na direita e outro na esquerda, em todas as mesas) na segunda mesa, vai em direção ao segundo banco da direita, caminha sobre ele, vai para o último banco da esquerda, caminha sobre ele e sai. Quando a criança iniciar, o cuidador pode mudar o caminho falando: "Eu fui pela esquerda, mas eu queria que você iniciasse pela direita, desse a volta na

primeira mesa e pegasse o objeto da esquerda da segunda mesa e seguisse o mesmo caminho que eu fiz".

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*
- *Esquema corporal*
- *Lateralidade*
- *Habilidades cognitivas*

-Material: bancos grandes, Mesas e Bolas coloridas.

-Ambiente/Espaço: um local grande e espaçoso.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: coletiva.

31. ESCRAVOS DE JÓ E MEMORIZANDO

-Objetivo

- Brincar com um grupo de crianças acima de 6 anos;
- Treinar a capacidade de organização e ordenação;
- Treinar a capacidade de processamento simultâneo e sequencialidade da informação;
- Treinar a capacidade de retenção, de reauditorização e revisualização.

-Estratégia

1°. Reunir um grupo de crianças e formar um círculo, onde as crianças deverão permanecer sentadas, com as pernas cruzadas.

2° Explicar a brincadeira para as crianças.

3° Ensinar a letra da música para as crianças

"Escravos de Jô

Jogavam caxangá

Tira,

Põe,

Deixa ficar,

Guerreiros,

Com guerreiros

Fazem zigue,

Zigue

Zá”

4° Cantar a música com as crianças.

5° A partir do momento que as crianças souberem mais ou menos a letra da música, combinar o cantar com o movimento das caixas de fósforo. Ou seja, enquanto cantam, deverão passar a caixa para o colega do lado. Quando a letra falar “tira”, “põe”, “deixa ficar”, deve-se fazer os movimentos respectivos com as caixas. O mesmo deverá ocorrer quando se canta “zigue-zigue-zá” (fazer o movimento de vaivém com as caixas).

6° Quando as crianças já estiverem realizando adequadamente o movimento, a música deverá ser murmurada (“mum, mum, mum, ...”) e combinada com os mesmos movimentos. E posteriormente, pode-se realizar os movimentos e “cantar para dentro”, ou seja, em silêncio.

Memorizando

1° Formar novamente um círculo, onde as crianças deverão permanecer sentadas, com as pernas cruzadas.

2° Uma criança ou o cuidador deverá escolher um lugar (como por exemplo, o quarto, a sala, a cozinha, a rua, a papelaria etc.).

3º Esta criança ou cuidador deverá falar alguma coisa que tem no lugar escolhido.

4° A criança ao lado da pessoa que iniciou deverá repetir a palavra citada anteriormente e mais algum objeto de escolha que há no local selecionado.

5° A criança ao lado da segunda criança deverá repetir os objetos escolhidos pela primeira e pela segunda criança e deverá acrescentar mais um objeto que há no local eleito. E assim sucessivamente. No entanto, a criança deverá repetir na ordem que os objetos estão sendo ditos. Quando uma criança errar, deverá se retirar da roda, até que haja um vencedor. Por exemplo, o local escolhido foi o quarto. A primeira fala cama. A segunda deverá falar cama e armário. A terceira deverá falar cama, armário e roupa, e assim sucessivamente.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação temporal*
- *Lateralidade*
- *Habilidade Cognitiva*

-Material: Caixas de fósforo ou pedrinhas (o número deverá corresponder ao número de crianças).

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto e espaçoso.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: coletiva.

32. LANÇAMENTO

-Objetivo

Esse exercício trabalha com a noção de frente, trás, direita, esquerda, em cima, embaixo e etc., desenvolvendo a noção de espaço.

-Estratégia

Posiciona-se a criança em relação aos objetos, de acordo com comandos verbais como "direita", "esquerda", "à frente", "atrás". Depois o exercício se completa com o lançamento de uma bola leve na direção que foi pedida.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*

-Material: bola.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo De Duração: 30 min.

-Participação: coletiva.

33. DESLOCAMENTO ENTRE OBSTÁCULOS

-Objetivo

Conforme o movimento da criança ocorre o desenvolvimento de movimento corporal, bem como sua relação com o meio externo.

-Estratégia

A criança se movimenta entre os obstáculos, se desviando, de acordo com um circuito ou comandos verbais.

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Equilíbrio*
- *Esquema corporal*

-Material: obstáculos aleatórios.
-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.
-Tempo de Duração: 30 min.
-Participação: individual.

34. INVENTANDO HISTÓRIAS

-Objetivo

Estimular interesse pela leitura e escrita dando ênfase na memória, além de trabalhar orientação temporal.

-Estratégia

As crianças devem ouvir histórias ou musicas que contenham história com começo meio e fim. Observar animais (mosca, lesma, lagartixa, gato, tartaruga, etc.) e dizer quais são os mais velozes e os mais lentos. Mover carrinhos rápida e lentamente, seguindo instruções do professor. Plantar feijões e observar o seu crescimento. Posteriormente, o professor e as crianças desenharão a história da vida do feijão, passando pelas etapas do seu desenvolvimento, da semente até a planta adulta.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*

-Material: livros de história e CD musicas infantis.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado.

-Tempo de Duração: 1h.

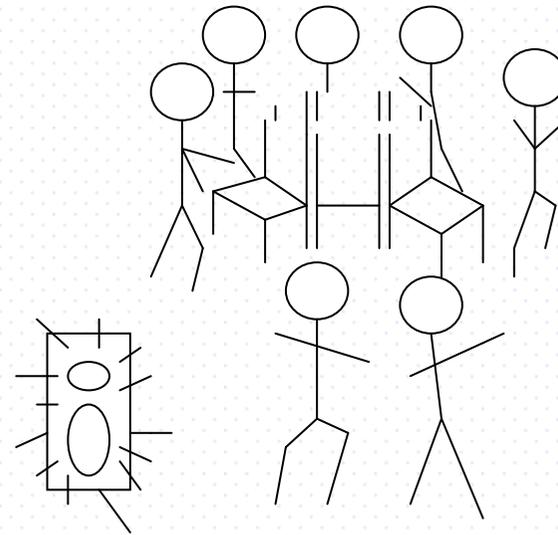
-Participação: de preferência em grupo.

35. DANÇA DA CADEIRA

-Objetivo

A atividade tem como objetivo a estimulação da noção na criança de escutar e realizar, ir e reagir conforme o ritmo.

-Estratégia

Inicialmente, distribuem-se as cadeiras em círculo, e começa a música. As crianças começam a dançar conforme ela, e o orientador para a música, assim, as crianças tem que sentar nas cadeiras e a que ficar sem sentar sai da brincadeira. Então, se tira mais uma cadeira e continua a brincadeira, até que uma criança ganhe.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*
- *Coordenação motora global*

-Material: o material necessário seria diversas cadeiras (sempre uma a menos que o número de crianças), e uma música.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado e espaçoso.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: de preferência em grupo.

36. LANÇAR A BOLA AO ALTO, BATER PALMAS E PEGÁ-LA NOVAMENTE

-Objetivo

Esse exercício traz vários cálculos embutidos; quando o número de palmas cresce (o professor pode propor isso como regra) a criança tem três saídas:

-Estratégia

- lançar a bola mais alto (aumenta a força);
- bater palmas mais rapidamente (aumenta o ritmo);
- agachar-se para pegar a bola (aumenta a distância percorrida pela bola).

Essa operação possui um fundo lógico-matemático que trabalha diversos conceitos e exercita o tônus muscular.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Tônus*
- *Coordenação motora global*

-Material: bola.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: de preferência em grupo.

37. EXERCÍCIOS DOS PÉS E DESLOCAMENTOS (NO CHÃO E DEPOIS NO BANCO SUECO)

-OBJETIVO

Esses exercícios procuram habituar a criança às diferentes altitudes e aos deslocamentos com equilíbrio.

-Estratégia

- andar na ponta dos pés;
- andar nos calcanhares;

- andar com as unhas dos pés;

- andar com a borda externa dos pés;

- todos os exercícios combinados com o deslocamento da cabeça.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Equilíbrio*
- *Tônus*

-Material: banco Sueco.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado ou aberto.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: de preferência em grupo.

38. BRINCAR DE "FAZ-DE-CONTA"

-Objetivo

Adaptando o real ao eu, isto é, transformando-o em função de seus desejos, a criança consegue manter o seu equilíbrio afetivo e intelectual.

-Estratégia

A criança pode representar diferentes papéis, transformando-se em "papai", "mamãe", "filhinho", "professora";

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Regulação emocional*
- *Habilidade cognitiva*

-Material: nenhum.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado ou aberto.

-Tempo De Duração: 1h.

-Participação: de preferência em grupo.

39. EXERCÍCIO DE ESQUEMA CORPORAL

-Objetivo

Estimular o corpo nos seus movimentos globais e precisos, atingindo o gesto harmônico e um bom equilíbrio.

-Estratégia

Esses exercícios expressam a noção ou modelo que a pessoa possui do seu corpo e de suas posturas.

- arrastar-se no chão (passar por baixo das cadeiras);
- rolar de lado (como descendo uma ladeira);
- andar de frente, de trás, de um lado e de outro;
- andar normal, rápido e devagar;
- andar por cima de objetos colocados no chão;
- andar de quatro (imitar bichos);
- andar de joelhos;
- andar de cócoras.

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Esquema corporal*
- *Habilidade cognitiva*

-Material: nenhum

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado ou aberto

-Tempo de Duração: 1h

-Participação: de preferência em grupo.

40. MÚSICA NA RODA

-Objetivo

Desenvolvimento da capacidade de orientação temporal na criança, através de uma brincadeira que além de trazer a noção do tempo ainda trará a oportunidade de integração entre as crianças.

-Estratégia

As crianças devem formar uma roda. Coloca-se ou canta-se uma primeira música e as crianças devem simplesmente bater palmas acompanhando a música. Em uma segunda etapa coloca-se uma nova música e as crianças devem marchar no ritmo da música uma atrás da outra em roda. Em uma terceira etapa, as crianças devem executar palmas e marchar no ritmo da música fazendo o movimento da roda. Este programa irá executar três graus de dificuldade, do mais fácil para o mais difícil.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*
- *Coordenação motora fina*

-Material: O terapeuta pode usar música para auxiliar o exercício, ou pode usar músicas que as crianças saibam cantar, não precisando de rádio.

-Ambiente/Espaço: ambiente espaçoso.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: de preferência em grupo.

41. SOM E SÍMBOLOS

-Objetivo

Esta atividade tem como objetivo desenvolver na criança a Orientação Temporal através do som, pois o tempo é imaterial. Ao mesmo tempo em que esta vai sendo desenvolvida, também serão estimulados a visão, o tato e a audição.

-Estratégia

O terapeuta liga o som que irá emitir estímulos sonoros regulares, repetidos e com velocidades distintas; desta forma, ele solicita para a criança reproduzir o que está ouvindo através de símbolos, como círculos.

Ex: se o estímulo sonoro for três sons rápidos, um espaço sem som e dois sons lentos → O O O   o o.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*

-Material: um aparelho de som comum, lápis e papel.

-Ambiente/Espaço: ambiente espaçoso.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: de preferência em grupo.

42. CONSTRUÇÃO DE UM CALENDÁRIO E DATAS

-Objetivo

A atividade se baseará na construção de um calendário onde conterá cartões com as indicações dos meses, ano, dos dias da semana e os números dos dias do mês. Após a montagem, a criança irá dizer em que dia está e colocará as datas importantes do mês, tais como: aniversários, feriados, prova, etc.

Tal atividade visa estimular a noção de divisão, conceitual de tempo, organização temporal, atenção e concentração, organização espacial e a fixação da sequência numérica.

-Estratégia

Entregar a cartela para a criança e mais os cartões com as indicações dos meses, dos dias da semana e os números dos dias do mês e sugerir então que monte o mês em curso. Em seguida, pedir que anote as datas que esta considere importantes nesse mês.

Tipos de Calendários

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*
- *Coordenação motora fina*

-Material: cartolina com 40 quadrados, cartelas (dia, dias da semana, mês, ano), cola e caneta.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado

-Tempo de Duração: depende de quantas crianças participa

-Participação: individual ou grupal.

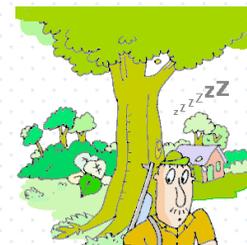
43. SEQUENCIAMENTO DE HISTORIAS

-Objetivo

Aquisição da orientação temporal através de contos infantis.

-Estratégia

Oferecer a criança cenas misturadas de algum conto infantil e pedir para que ela organize as cenas de acordo com os acontecimentos. Após a organização das cenas, pedir para que ela conte a história com suas próprias palavras.

Exemplo: Cenas de Chapeuzinho Vermelho

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*

-Material: figuras com cenas de uma história.

-Ambiente/Espaço: ambiente espaçoso.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: grupo ou individual.

44. VAMOS PLANTAR UM FEIJÃOZIHO?

-Objetivo

Desenvolver a orientação temporal em crianças na fase pré-escolar. As noções temporais são muito abstratas, e muitas vezes bem difíceis de serem adquiridas pelas crianças.

"Nunca vemos nem percebemos o tempo como tal, uma vez que contrário ao espaço ou à velocidade, ele não é evidente", diz J. Piaget, que acrescenta: "percebemos somente os acontecimentos, ou seja, os movimentos e as ações, suas velocidades e seus resultados".

Deixando de lado o tempo psicológico (noção de idade, duração interior), a educação psicomotora limita sua ação à aquisição e ao aperfeiçoamento das noções elementares do tempo físico. Propõe-se essencialmente a fornecer uma base lógica para a organização das relações temporais pela representação mental dos momentos clássicos do tempo e suas relações recíprocas e, progressivamente, proporcionar uma tomada de consciência da sequência. Já que o tempo não é percebido diretamente como tal, sendo em parte o resultado de uma operação de espírito, é preciso então, em educação psicomotora, a fim de facilitar seu reconhecimento, fornecer os diferentes elementos que entram no conceito de tempo (velocidade, duração, sucessão...), um embasamento material e uma tradução visível.

-Estratégia

Plantar feijões e observar o seu crescimento (usar um calendário para auxiliar na contagem do tempo). Posteriormente, o professor e as crianças desenharão a história da vida do feijão, passando pelas etapas do seu desenvolvimento, da semente até a planta adulta.

- Primeiro você precisa umedecer o algodão com a água. Depois forre o fundo do copo descartável com o algodão umedecido.
- Coloque seu feijão sobre o algodão, coloque o copo em um local iluminado e não deixe o algodão secar. Vá colocando água sempre e aos pouquinhos.
- Mais ou menos em 3 dias a raiz começará a aparecer e um pouco mais tarde seu feijão vai começar a nascer.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*

-Material: copos plásticos descartáveis, algodão, grãos de feijão, agua, um calendário, folhas sulfite, lápis/giz/caneta para desenho.

-Ambiente/Espaço: ambiente fechado.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: grupal ou individual.

45. RESPONDER ONDE ESTÁ O CÉU, O TETO, O CHÃO, A LÂMPADA, COM PALAVRAS COMO: EM CIMA, ATRÁS, ETC

-Objetivo

O objetivo dessa atividade é fazer com que a criança desenvolva a orientação espacial adaptando-a ao ambiente, já que todo corpo, animado ou inanimado, ocupa necessariamente um espaço em um dado momento.

-Estratégia

Explicar para as crianças como será a atividade, explicando que para cada pergunta deve-se responder somente com as palavras: em cima, em baixo, atrás, na frente, direita, esquerda. Após explicada a brincadeira, o professor começa fazendo perguntas como: “onde fica o céu?”, “onde está o lixo?”, “onde está a lousa?” esperando as respostas dos alunos.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação espacial*
- *Habilidade cognitiva*

-Material: não é necessário nenhum material especial para a realização dessa atividade. Podem-se utilizar os materiais existentes no próprio ambiente.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: grupal ou individual.

46. PEGA-PEGA

-Objetivo

Desenvolver o tônus muscular como um todo, através da corrida desenvolver a musculatura esquelética motora e respiratória.

-Estratégia

Uma criança é a escolhida para tentar pegar as outras, que saem correndo e a criança que é escolhida conta até dez e sai para tentar pegar as outras, a que foi pega se transforma nas que vão pegar.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação espacial*
- *Tônus*
- *Coordenação motora global*

-Material: nenhum.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo De Duração: 1h.

-Participação: grupal.

47. QUEIMADA

-Objetivo

Desenvolver a orientação de espaço da criança tanto ao fugir da bola quanto ao tentar acertar outra criança.

-Estratégia

As crianças que vão participar são divididas em duas equipes separadas por uma linha média entre as equipes e uma no final de cada equipe. As crianças tentam acertar a bola uma nas outras, ao acertar a bola em alguma essa mesma está "queimada" e passará para linha do final da equipe contrária, a equipe vencedora é a equipe que ficar com o último sem ser "queimado".

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*

-Material: uma bola pequena.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo De Duração: 1h.

-Participação: grupal.

48. PERCORRER DISTÂNCIA FIXA

-Objetivo

Esse exercício trabalha com as noções de velocidade e duração.

-Estratégia

A criança deve percorrer uma distância fixa, determinada pelo terapeuta, primeiro andando e depois correndo.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Coordenação motora global*

-Material: nenhum.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo de Duração: 1h.

-PARTICIPAÇÃO: Grupal ou individual.

49. DESLOCAMENTO SOBRE PARALELEPÍPEDOS

-Objetivo

Esse exercício desenvolve, além de noções de velocidade e tempo, noções de sensações cinestésicas, auditivas e visuais, e de espera e momento exato.

-Estratégia

A criança deve se deslocar sobre paralepípedos, iniciando a algum toque sonoro ou gesto, por distâncias maiores e menores.

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Coordenação motora global*

-Material: paralelepípedos.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: grupal ou individual.

50. “MÃO NA MULA”(PULAR UM AO OUTRO)

-Objetivo

Estimula o desenvolvimento, além de equilíbrio e tônus, de sua inteligência espacial e coordenação de movimentos.

-Estratégia

Enquanto uma criança se abaixa a outra pula seu corpo.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Tônus*
- *Equilíbrio*

-Material: nenhum.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: grupal.

51. "BATATA QUENTE"

-Objetivo

Desenvolve tônus muscular em movimentos concêntricos e excêntricos, além de estimular equilíbrio e coordenação sensório-motora.

-Estratégia

Uma criança passa uma bola rapidamente a outra para que a "batata" não esquente na sua mão.

-Aspectos Psicomotores Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Tônus*
- *Equilíbrio*

-Material: bola.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto ou fechado.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: grupal

52. CARRINHO DE MÃO

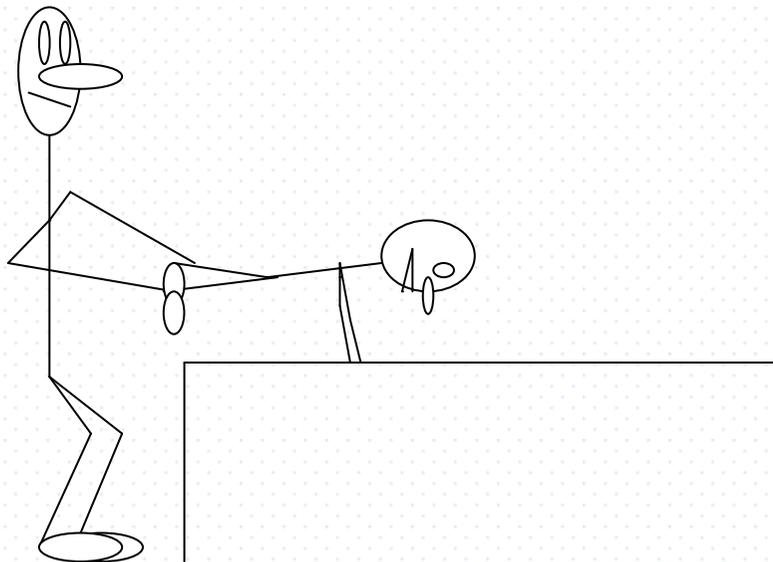
-Objetivo

O exercício do CARRINHO DE MÃO tem como objetivo desenvolver os músculos peitorais e dorsais, ajudando a criança na manifestação do sistema muscular responsável pela atitude do tônus de postura, permitindo um fortalecimento da criança para resistir a constante ação gravitacional. Além de ser uma atividade que a criança ache engraçada e, ajuda-a no entendimento da localização espacial (criança olhando para baixo, de ponta cabeça, de baixo para cima).

-Estratégia

O exercício foi denominado carrinho de mão pelo fato dele se assemelhar ao carrinho usado pelos pedreiros de uma construção.

Este exercício é aconselhado a crianças de seis a doze meses podendo se estender para os oito anos (idade a qual a criança desenvolve verdadeiramente seu tônus de postura). O exercício é simples de ser realizado, deve apenas segurar os tornozelos, os joelhos ou as coxas (dependendo da força da criança; maior força, mais distal se coloca as mãos), e fazer com que a criança ande com as mãos. Aconselha-se que o cuidador fale para a criança o que realizar, com uma voz com tom suave e, de tal maneira que isso represente para ela uma simples brincadeira.

Em crianças com idade mais avançada, próximo aos oito anos, podem-se realizar pequenas competições de corrida de quem chega primeiro, por exemplo. Para que haja maior descontração das crianças na brincadeira/exercício.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Tônus*
- *Equilíbrio*
- *Orientação espacial*

-Material: é apenas necessário o adulto/cuidador da criança, uma mesa ou, simplesmente, o solo.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto.

-Tempo de Duração: 1h.

-Participação: grupal- duplas.

53. BRINCAR DE “SERRA, SERRA, SERRADOR”

-Objetivo

Trabalhar o tônus – principalmente o padrão extensor (de tronco).

-Estratégia

1. O adulto deverá sentar-se, sem apoiar as costas, em cadeira, banco, sofá, poltrona, etc., exceto no chão. Ficar com as pernas estendidas.
2. A criança sentará com as pernas abertas sobre a perna do adulto (abaixo do joelho), de frente para este.
3. A criança e o adulto estendem os braços e dão as mãos.
4. Ambos movimentarão o tronco simultaneamente, só que em sentidos opostos; e farão o movimento para frente e para trás repetidas vezes.
5. Faz parte da brincadeira uma canção, que deve ser entoada pela criança e/ou adulto:

   "Serra, serra, serrador

   Serra o papo do vovô..."

Observações: A criança, para realizar essa atividade, deve ser capaz de sentar-se sem apoio.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Tônus*
- *Orientação espacial*

-Material: não é necessário.

-Ambiente/Espaço: ambiente aberto ou fechado.

-Tempo de Duração: alternar o tempo e realizar em poucos segundos.

-Participação: individual.

54. BRINCAR DE ESTÁTUA

-Objetivo

Trabalhar o tônus, intercalando entre um mais relaxado e outro mais tenso.

-Estratégia

É necessária que se tenha uma voz de comando, esta irá ensinar que ao colocar a música todos devem percorrer o espaço caminhando ou dançando de maneira despojada, e que quando a música parar simultaneamente a uma ordem de estátua deste

mesmo, todos devem parar como estavam e mas manterem imóveis, quem sucumbir primeiro à tarefa de se manter imóvel perde.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Tônus*
- *Orientação espacial*

-Material: aparelho de som, CD ou pen drive com músicas relaxante.

-Ambiente/Espaço: espaço físico de médio porte.

-Tempo de Duração: 30 min.

-Participação: grupal.

55. CABO DE GUERRA

-Objetivo

Desenvolvimento, aprimoramento do tônus através da competição entre os grupos.

-Estratégia

Primeiramente divide-se o chão pela metade, o grupo(no mínimo 4 crianças) em dois e amarra a fita no centro da corda. A fita deverá ficar paralela à risca do chão e as crianças posicionadas ao lado da corda segurando-a. Após receberem o comando para o início da atividade, as crianças deverão fazer força e puxar a corda para seu espaço. Assim, vencerá o grupo que trouxer a fita e pelo menos um participante do grupo adversário "arrastado" para sua área.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Tônus*
- *Orientação espacial*
- *Coordenação motora global*
- *Habilidades sociais*

-Material: corda, fita e giz.

-Ambiente/Espaço: espaço aberto.

-Tempo De Duração: 30 min.

-Participação: grupal.

56. VIVO OU MORTO

-Objetivo

Promover a mudança de tônus (ora maior, ora menor) em um espaço curto de tempo e diferenciá-lo para a criança.

-Estratégia

Alguém conduz a brincadeira com os comandos vivo, com o tônus mais elevado e morto, com o tônus mais baixo. Quem não consegue acompanhar os comandos e erra, sai da brincadeira.

As crianças ficam de pé e prestam atenção na voz de comando. Quando a voz de comando diz *"morto"*, as crianças agacham. Quando a voz de comando diz "*vivo"*, as crianças levantam e ficam eretas. Quem errar sai da brincadeira e o vencedor é a pessoa que acertar todas as vozes de comando.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Tônus*
  - *Equilíbrio*

-Material: não é necessário.

-Ambiente/Espaço: espaço aberto.

-Tempo De Duração: 20 min.

-Participação: grupal.

57. BRINCAR COM MASSINHA DE MODELAR

-Objetivo

Estimular a tonicidade das mãos.

-Estratégia

Fornecer a massinha e deixar livre para manipulação ou para realização de algo que a pessoa queira. Podem ser feitas variações no tipo de massinha (e sua resistência), além da disposição da pessoa (sentado, deitado ou em pé).

Obs.: atividade para ser realizada a partir de dois anos.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Tônus*
- *Coordenação motora fina*

-Material: massinha de modelar, mesa e cadeira.

-Ambiente/Espaço: Espaço fechado.

-Tempo de Duração: depende da quantidade de participantes.

-Participação: grupal ou individual.

58. ANDANDO SOBRE AS PLACAS

-Objetivo

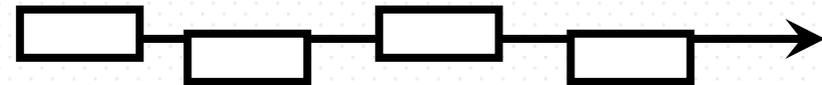
Trabalhar equilíbrio com a criança andando.

-Estratégia

- Desenha-se uma linha diretriz no solo.
- A criança põe os pés sobre as placas. Estas são colocadas progressivamente, até estarem uma diante da outra.

- Progressão dos exercícios de deslocamento:

- As placas são colocadas de um e de outro lado da linha diretriz.

- As placas invadem pouco a pouco a linha diretriz.

- As placas invadem a linha diretriz e anda-se cruzado.

- Placas colocadas uma diante da outra.

- Placas tocando-se.

Equilíbrio:

Brincar com pneus: Nesta brincadeira o terapeuta colocaria vários pneus, (de preferência coloridos para estimular a visão e facilitar a criança diferenciar um do outro), dispostos em zig-zag, linha reta ou circulo .

A criança poderia pular de um pneu para o outro, desta forma estimulando o equilíbrio no saltar. No decorrer da evolução da criança pode pedir para que ela pule de um pé só.

Os pneus também podem ser usados parar a criança caminhar por cima deles, (com a supervisão de um adulto), treinando o equilíbrio na marcha, que futuramente pode ser dificultado colocando um objeto para a criança equilibrar na cabeça enquanto ela tenta caminhar sobre os pneus.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Controle de tônus*
- *Equilíbrio*

-Material: placas finas de madeira (ou papéis fixos no solo), giz para marcar a linha diretriz, pneu.

-Ambiente/Espaço: ambiente com espaço.

-Tempo de Duração: depende do número de participantes.

-Participação: individual ou grupal.

59. POGOBOL (PULA-PULA)

-Objetivo

Fazer com que a criança equilibre-se no brinquedo

-Estratégia

Colocar a criança em cima do pogobol e direciona-la até que ela consiga pular sozinha. Com este brinquedo é possível graduar sua dificuldade, complexidade, como: pular no lugar, ir para frete e para trás, para os lados enfim, modificar os passos.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Equilíbrio*
- *Tônus*
- *Coordenação motora global*

-Material: brinquedo.
-Ambiente/Espaço: espaço preferencialmente aberto.
-Tempo De Duração: 1 h.
-Participação: individual e grupal.

60. ANDAR DE PATINS

-Objetivo

Aquisição de equilíbrio e autonomia.

-Estratégia

-Colocar os patins, sentado próximo a um local que ofereça apoio para se levantar;
-Sendo a primeira vez da pessoa a andar de patins é necessário um apoio ou o auxílio de uma pessoa durante os primeiros passos;
-Conforme a pessoa vai adquirindo habilidade no andar, a pessoa pode começar a se soltar e arriscar algumas manobras;
-No momento de retirar os patins recomenda-se fazer isso sentado.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Equilíbrio*
- *Tônus muscular*
- *Coordenação motora*

-Material: um par de patins e uma superfície plana sem imperfeições.
-Ambiente/Espaço: espaço preferencialmente aberto.
-Tempo De Duração: 1 h.
-Participação: individual.

61. BRINCADEIRA DO SACO

-Objetivo

Trabalhar o equilíbrio

-Estratégia

Com as duas pernas dentro do saco todos os participantes devem estar na linha de largada, quando a largada for dada os participantes, aos pulos, deveram atingir a linha de chegada. Vence quem chegar à linha primeiro, o que geralmente ocorre com aquele que se manteve equilibrado dentro do saco e como consequência caiu menos.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Equilíbrio*
- *Tônus*
- *Coordenação motora global*

-Material: saco de pano com um comprimento que vá do chão até as mãos do participante.

-Ambiente/Espaço: espaço preferencialmente aberto.

-Tempo de Duração: 1 h.

-Participação: grupal.

62. DESCONTRAÇÃO MUSCULAR

-Objetivo

Relaxamento da musculatura dos membros superiores, inferiores, tronco e do pescoço; através do relaxamento das partes do corpo, conseguir uma distensão corporal global da criança.

-Estratégia

Antes de exercitar tal atividade com a criança, é necessário que pessoa que faça o exercício em uma boneca (treinando) para posteriormente, aplicar na criança. Além disto, é necessário treinar os movimentos, para não realizar movimentos bruscos, rápidos ou sacudidos, que podem provocar uma maior contração da criança, acentuando a hipertonicidade.

Descontração sobre a bola

1º.) Familiarizar a criança com a bola, colocando-a a sua vista e ao seu contato, para evitar que esta não se sinta insegura sobre aquela, no momento do exercício.

2º.) Colocar a criança nua (para haver o contato direto da pele com a bola) de costas sobre a bola.

3º.) Dar leves batidas regulares e lentas na bola, para que esta se movimente e a criança relaxe (haverá relaxamento dos membros superiores, tronco e pescoço).

4º.) Cruze os braços da criança, e através destes movimente-a lateralmente, para que assim, relaxe os membros inferiores.

Descontração dos membros superiores

1º.) Deitar a criança de costas no chão forrado com o lençol ou sobre a bola.

2º.) Permita que a criança segure o antebraço do cuidador ou o polegar deste; e estenda os braços dela para frente. Mas faça movimentos leves e não ultrapasse a altura dos ombros da criança.

3º.) Abaixe os braços lateralmente, em cruz.

4º.) Abra lentamente os dedos da criança e estique também o punho. Assim, obtém-se a descontração completa dos membros superiores.

Descontração dos membros inferiores

1º.) Deite a criança de costas sobre o chão forrado com o lençol.

2º.) Segure as pernas um pouco abaixo da articulação do joelho e balance-as levemente e leve um joelho em direção ao peito e depois o outro.

3º.) Com uma mão segurando a parte posterior da perna e com a oura sobre os joelhos, fazer progressiva e delicadamente com que as pernas se estendam horizontalmente.

4º.) Colocar uma mão embaixo da planta dos pés (tornozelos em ângulo reto) e a outra por cima dos joelhos; estender pouco a pouco os dedos, as pernas e as coxas fazendo movimentos de baixo para cima mas sem encostar no chão. Assim, obtém-se a descontração completa dos membros inferiores.

O*bservação*: prestar atenção na posição da articulação do quadril e se a região lombar está encostando-se ao chão. Além disto, é

necessário lembrar que não se deve forçar as possibilidades da criança, pois a hipertonicidade são normais nestes primeiros meses.

-Aspectos Psicomotores E Habilidades De Desempenho **(AOTA, 2008)**

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*

-Material: uma bola de Bobath, ou, uma bola de praia grande e leve com 80cm de diâmetro e um pouco esvaziada; e lençol para forrar o chão.

-Ambiente/Espaço: um local arejado e calmo, e de preferência, como fundo, uma música alegre e animada, mas suave.

-Tempo de Duração: depende do número de participantes.

-Participação: grupo ou individual.

63. PROCURAR O BRINQUEDO E JOGO DO ROLO

-Objetivo

O objetivo da atividade é que a criança adquira os reflexos de equilíbrio. Assim, a criança torna-se, mais confiante em si e em seus movimentos, não permitindo que se estabeleça à instabilidade motora.

- Encontrar o equilíbrio na posição sentada;
- Encontrar o equilíbrio da posição sentada para a de pé.

-Estratégia

Para a realização da atividade é necessário que a criança já tenha a musculatura abdominal e dorsal fortalecida (para que consiga manter a postura ereta ao se sentar ou ao ficar em pé).

Posição sentada

1º.) A criança deve sentar-se num banquinho, com os pés apoiados no chão, tornozelos em ângulo reto em relação às pernas, joelho em ângulo reto em relação às coxas, quadris em ângulo reto em relação ao tronco. O cuidador deve ficar por trás

da criança, segurando-a apenas pelas coxas, evitando qualquer apoio dorsal. Esperar a criança encontrar o equilíbrio.

2º.) Pegar o brinquedo de escolha e virá-lo para os lados, "forçando" a criança virar o tronco para tentar alcançar o brinquedo. Estes movimentos rotacionais do tronco geram uma certa instabilidade que a criança tem que vencer.

3º.) Elevar um pouco mais o brinquedo e vire-o, deste modo trabalha-se com os membros superiores também.

4º.) Com o progresso da criança, deixe de segurá-la para que esta encontre sozinha o equilíbrio de forças que lhe permite ficar sentada.

Posição sentada para de pé

1º.) A criança deve sentar-se atravessada no rolo. O cuidador deve ficar de frente, segurando a criança pelas coxas.

2º.) Fazer leves movimentos para trás e para frente com o rolo, para que a criança tente vencer o desequilíbrio provocado. Neste momento, o cuidador deve segurar a criança pelas pernas para que a criança possa utilizar as coxas e o tronco para ganhar equilíbrio.

3º.) Cessar os movimentos. Ainda segurando a criança pelas coxas (ais ou menos na região do joelho), deixar que ela passe naturalmente da posição sentada à posição de pé. Permitir que a criança se apoie ao cuidador.

4º.) Com o progresso da criança, soltar as pernas desta e não permitir que ela se apoie.

-Aspectos Psicomotores e Habilidades de Desempenho (AOTA, 2008)

- *Orientação temporal*
- *Habilidade cognitiva*

-Material: um banquinho de madeira, sem encosto, de 13 a 15cm de altura e com assento de 30 a 35cm de largura, uma almofada cilíndrica com 25cm de diâmetro por 100cm de comprimento, um brinquedo colorido que chame a atenção da criança.

-Ambiente/Espaço: local arejado e calmo, e de preferência, como fundo, uma música alegre e animada, mas suave.

-Tempo de Duração: depende do número de participantes.

-Participação: Individual.

OPÇÕES DE ATIVIDADES POR ASPECTO PSICOMOTOR E AMBIENTE/ESPAÇO

Agora é hora de treinar suas habilidades. A partir destas atividades, desenvolva as estratégias em suas práticas com o seu grupo de crianças.

-Coordenação motora global

-Construção de Maquetes

-Dobraduras gigantes

-Montar quebra-cabeça gigante no chão

-Fazer imagem do corpo humano em tamanho natural

-Fazer roupas de papel e dançar

-Teatro

-Pintura no corpo com pincel

-Pintura no corpo com o dedo

-Brincar com fitas coloridas

-Jogos com bola (futebol, vôlei, queimada, etc.)

-Jogos com Bexiga

-Danças

-Circuitos

-Roda pneu de borracha

-Duro ou mole

-Morto vivo

-Estátua

-Esconde-Esconde

-Cirandas

-Cantigas de roda

-Esquema corporal

-Queima

-Betes

-Cabra-cega

-Bonecas

-Fantoches

-Bambolê

-Peteca

-Dama

-Fantasias

-Ioiô

-Morto-vivo

-Estátua

-Danças folclóricas

-Danças variadas

-Lateralidade

-Maquetes

-Brincadeiras de trânsito

-Desenhos diversos (utilizando os comandos centro da folha, direita, esquerda, acima, abaixo, etc.)

-Brincadeiras com bola (pensando no lado que a criança vai pegar o objeto)

-Esculturas de madeira, sabão, argila, massinha, biscuit, etc.

-Corridas com materiais para equilíbrio de um membro só, alternando-os

-Encaixes de objetos diversos e geométricos em uma abertura-correspondente

-Corrida do ovo na colher

-Cordas

-Dardo

-Dobraduras

-Futebol de botão

-Rodas

-Cirandas

-Orientação espaço-temporal

- *Espacial*

-Trabalhos com mapas

-Caça-palavras

-Constelação solar

-Globo da Terra

-Relógio de Sol

-Brincar de casinha

-Câmara de ar

-Peteca

-Corda

-Damas

-Trilha

-Geleias/Melecas

-Jogo da Velha

-Marcenaria

-Pesca

-Tiro ao alvo

-Betes

-Gato e Rato

-Bexigas/Balões

- *Temporal*

-Queima

-Betes

-Cabra-cega

-Gato e rato

-Adoleta

-Argila

-Bonecos

-Plantar feijão

-Histórias infantis

-Peteca

-Dobraduras

-Fantoches

-Estátua

-Danças de rua

-Danças circulares

-Ritmos diversos

-Coordenação motora fina

-Recortes diversos

-Mosaicos

-Colagens

-Bijuterias de canudos de jornais

-Pinturas e desenhos diversos

-Construção de figuras geométricas com sucata

-Bola de gude

-Baralho

-Dominós

-Vídeo game

-Bugalha

-Boliches

-Confecção de roupas de boneca

-Modelagens com massinhas

-Lego

-Ioiô

-Jogo de argolas

-Tônus e Equilíbrio

-Diversos movimentos com pneus

-Diversos movimentos com madeira

-Corda de variados tamanhos

-Bastão pequeno

-Andando sobre linhas no chão

Atividades próprias para ambiente aberto

-Arranca-rabo

-Arrastão

-Barra Manteiga

-Batata-quente

-Boca de forno

-Bobinho

-Cacique

-Cachorrinho

-Cinco marias

-Chicotinho

-Congelado

-Corrida do saco

-Esconde-esconde

-Estátua

-Galinha gorda

-Jogo de peteca

-Lenço-atrás

-Jogo do desafio

-Mãe da rua

-Gato e rato

-Passa anel

-Morto ou vivo

-Passa prenda

-Pega-pega

-Peixinhos

-Pique-volta

-Pisca-pisca

-Policia e Ladrão

-Pular corda

-Queimada

-Quente ou frio

-Sombra

-Tá com quem

-Três, três, passarás

Atividades próprias para ambiente fechado

-Abelhinha

-Aponte o que ouviu

-Ar, Terra e Mar

-Bilboquê

-Bola na Caixa

-Bom dia ou Boa Tarde

-Continue a história

-Corrida do alfabeto

-Dance como eu danço

-Desenho coletivo

-Esculpir o amigo

-Farra do palito

-Futsopro

-Quarda de Zoológico

-Jogar pião

-Hora de formar grupos

-Jogo da boa memória

-Jogo da verdade x mentira

-Jogo das cores

-Jogo das palavras proibidas

-Jogo do PIM

-Jogo do Vocabulário

-Juntando as palavras

-Mímica

-Nunca “porque sim”, nem “porque não”

-Manduca Manda

-O gato do Xico

-O que está diferente?

-Objeto escondido

-Que animal eu sou?

-O que é, o que é?

-Sou Imperador

-Tire um igual

-Trava-lingua

-Vai e volta

-Você conhece o Juca?

Jogos Participativos

-Abraço Musical

-Anjo da Guarda

-Brincando de Caranguejo

-Bola por cima, bola por baixo

-Cabo de Guerra

-Dança do Bambolê

-Não deixe a bola cair

-Passeio do bambolê

-Túnel musical

-Toca do coelho.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, G.P. **Teoria e prática em psicomotricidade:** jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. RJ: Wak Ed. 6 ed. 2009. 160p.

FONSECA, Vitor da. **Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 2008

LOVISE, 2000. 2525274646,9788585274641. 171 p.

Revista Educação Infantil. Ano VI – nº 34. São Paulo: Minuano. p. 7-50

THOMPSON, Rita. **Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem.** In: Psicomotricidade: da Educação Infantil à Gerontologia. Cap. V. Carlos Alberto de Mattos Ferreira – Org. Lovise, 2000 – 178 p.